パソコンがもっと楽しくなるプログラム・バラエティ誌

プログラムポシェット

Technopolis Mook
'85 NO.3

55本のゲームプログラム満載！

キミのパソコンを集中攻撃！

読むだけでワクワク

■機種別プログラム

PC-8001シリーズ	4本
PC-8801シリーズ	7本
PC-6001/6601シリーズ	7本
MSX	7本
FM-7/NEW7/77	11本
X1シリーズ	6本
MZ-700シリーズ	2本
MZ-1500	2本
ファミリーコンピュータ/C1	3本
JR-200	2本
PASOPIA 7	1本
M5(Pro. Jr.)	1本
MZ-2000/2200	1本
PBファミリー	2本
PC-1245/1251/1255	1本
PC-1350	1本

軽く打ちこんで
1画面プログラムコーナー

ピカピカ新連載
オールマイティ・気分で移植

じっくり楽しむ
ワクワクプログラムコーナー

パソコン笑殺！
わびさびプログラム特集

●定価¥330

徳間書店

ROLE-VENTUR

機動戦士ガンダム2
"翔べ！ガンダム"

●FM-7●PC-8801/mkII
●X1/X1C/X1turbo

各２巻組/定価3,900円

　避難民をのせて地球へ向うホワイトベースに対し、シャアの攻撃はついに開始された。君はホワイトベース内のガンダムを探し出し、それに乗って出撃しなければならない。敵のザクをたたき、早くホワイトベースに着艦しなければ、ガンダムは大気圏に突入して燃えつきてしまう。大気圏内でのタイム・リミットは４分。敵を倒し、ガンダムを大気の摩擦熱から守ることができるかどうかは君の腕しだいだ。君は生きのびることができるか。

声の特別出演／白石冬美（ミライ）



X1/X1C X1turbo シリーズついに登場!!

アニメーション・スペクタクル「機動戦士ガンダム」が、今、話題のアドベンチャー・ゲームとしてあらたな感動を呼び起こす。ガンダムシリーズを通して、君の感性は鋭くとぎすまされて行く。ニュータイプになれるか⁉ガンダムの操縦席に座るのは君だ



フロント・コマンド

FM-7用発売中
（カラーフロッピー版）

定価6,800円

　６人の小隊を組織し、個性あふれる彼等を指揮して最前線へ。はたして敵中を突破し命令を遂行することができるか。兵員は激しい戦闘の中を生きのびるたびに強く成長していく。従来の「ロールプレイングはファンタジー中心」という常識をくつがえす。国産ソフト初の本格的ロールプレイングゲームここに登場。

ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアビル
TEL：03(354)3951(代)

©創通エージェンシー　日本サンライズ

プログラムポシェット
'85 NO.3

ポシェットギャラリー

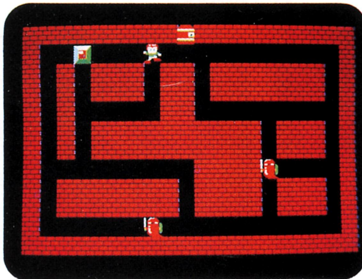
ジトジトジト……なんて、雰囲気的にツユに入りつつある今日このごろ。ま、ここはひとつ、陽気に明るくパソコンしてよっ。雨天中止なんてこともないしね。あ〜した、あ〜めにしておくれ！ ピチピチチャプ!!

この画面を見てしまったら、もう打ちこむっきゃない

❶ はますます質のよくなった１画面プログラムのマークです。

㋻ は１行プログラムやユーモアソフトを集めたわびさびプログラムのマークです。

PC-8001系

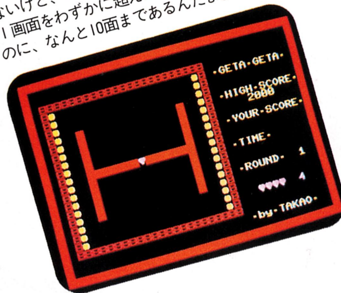


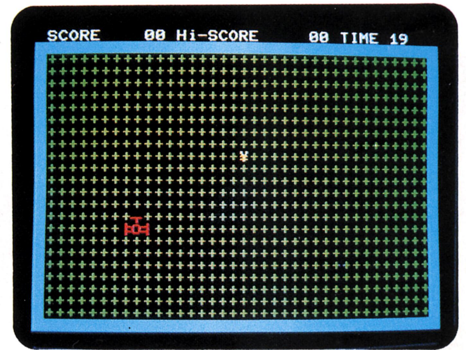
○HELP PRINCESS

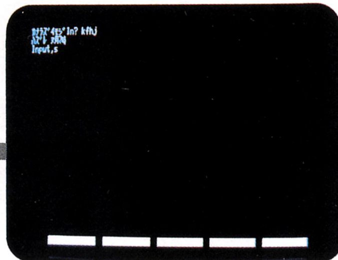
タイトルは「王女を救え！」てな意味。時限爆弾をしかけて、王女様を救うリアルタイムゲームなのだ。8001系は、キャラクタ作りが、わりと難しいのにこれはなかなか、よくできてるでしょ。

○GETA GETA

どーしてこんなタイトルなのかよくわからないけど、ユニークな新タイプのゲーム。１画面をわずかに超えた短いプログラムなのに、なんと10面まであるんだよ。フム。







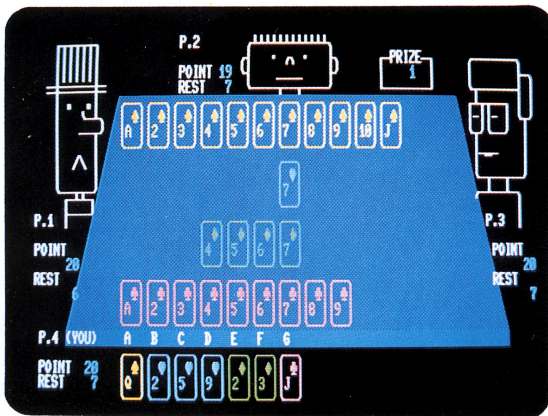
○OPEN YOUR EYES

㋻ オープン・ユア・アイズ（目をあけろ）。でないとこのゲームは絶対できない。画面の下にチラッと現れる４文字をあてる、たった１行のプログラム。

○SHORT TIME

❶ マジックハンドロボの名前は〝マジックリン２号〟という。こいつを操作して、いざ爆弾処理へ。ヒヤヒヤドキドキだぜ。

PC-8801系



○ふぁんたん

本格４人７ならべ。ちゃんと３人のプレイヤーの顔まで出てくる。でさあ、こいつら勝つとニヤッと笑うんだよね。笑い顔を見たい人は、30ページを見よ。

○キーボードパニック

㋻ わびさびの本流である１行プログラム。友だちと２人でカタカタッとハイパーオリンピックして、反射神経を競いあうのだ。





○わびさびの逆襲

㋻ わびさびの教祖でぶ大先生の新作。画面に強制的に出現する〝わびさびっ〟をPOKE文で撃退する超絶的冗談プログラム。う〜ん、頭が痛くなりそう。

○スカイファイター

❶ ひえ〜、前号の『A・E・モドキ』で評判の作者がまたやってくれた。１画面プログラムによるモビルスーツウォーゲーム。やるなあ！



PC-6001系



○REVO EMAG

こりゃきっとバーオームーゲとでも読むんだろうな。はやい話が、左から右へ2ドット分のキャラクタを動かすゲームなんだけど、ムズくて楽しい。



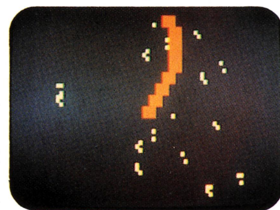
○ブルースチェン

やあやあ、やってくれましたね。6001版のカンフーゲーム。ブルースとチェンがビシバシ戦う。MSXやファミコンの『イーアールカンフー』よりはちょい落ちるけどね。



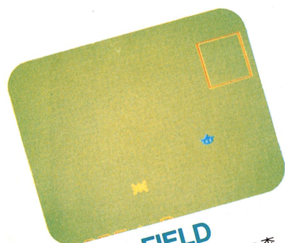
○ばるちゃんシューティング！

ばるちゃんはね、バルタン星人っていうんだホントはね。だけど小さいから、自分のことばるちゃんっていうんだよ。おかしいね。



○でぶっちょDRAGON

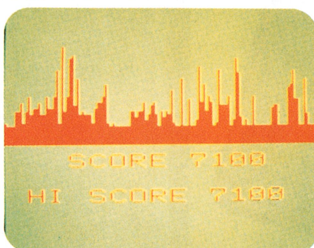
1 このドラゴンは江川とかエイキチみたいに太る体質なのです。それで次々とスクロールしているうちにブクブク太っていくんですね。

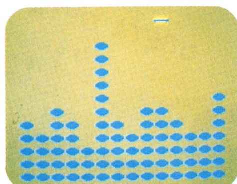


○RED FIELD

ひさびさに独得な色づかいの森くんの登場。電磁ネットで敵をつかまえる不思議なスペースゲーム。

○SPACE SPACE SPACE



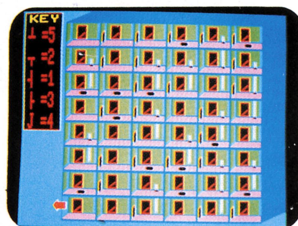


○出るくいは打たれる

1 出るくいは左から右へズラッとならんでいて、あっちをたたけばこっちが出る。一種のモグラたたきみたい。

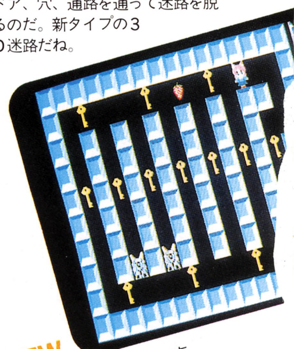
わ 左の写真はおじさん大臣の作ったわびさびプログラム。でぶ大先生の『SHIFT SHIFT SHIFT』のパロディなんてなかなか！

FM-7系



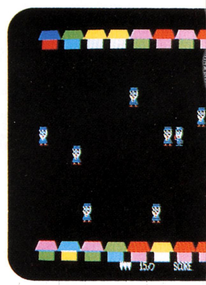
○MAZE MANSIONS

日本語に直すと『団地迷路』。ハシゴやドア、穴、通路を通って迷路を脱けるのだ。新タイプの3D迷路だね。



○MEW

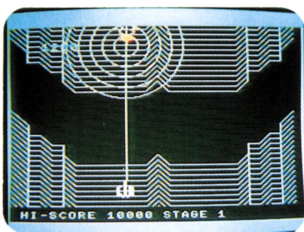
『MEW』というのはネコの鳴き声。かわいいネコ少年がコヨーテみたいな敵をかわしつつ、カギを取ってドアをあけるゲーム。いろいろとコツがあって楽しめるにゃ～ん。



○カイ人

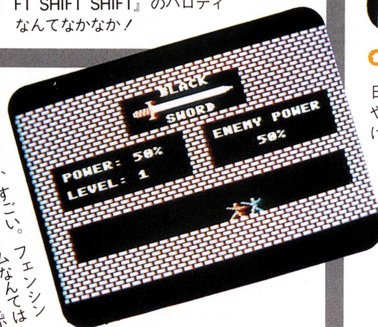
1 一般市民のなかにさりげなくひそむ怪人。キミはおまわりさんになって、怪人を見破り、逮捕していくのだ。フムフム、スリラーゲームね。

MSX



○SPACE FIGHTER

いろんな敵をやっつけながら進んでいくと、ブラックホールまで出現する。たんたん楽しいスペースウォー。

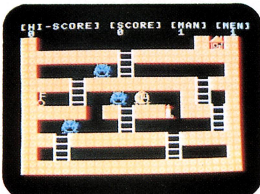


○BLACK SWORD

す、すごい。フェンシングで戦うゲームなんてはじめて見た。ちゃんとポイントを取ると敵が赤くなるし、ときどき精霊や王女様が出てくるんだよ。

○BLACK WALL

シンプルなロードランナーもどきかと思ったら、なんと床が見えなくなってしまうのだ。パズル＋記憶力のゲーム。



○かっそー6

わ 1行プログラムのスキースクロール。しかも使用キーはスペースキーだけ。どこまでも経済的かつシンプルなゲームだね。プログラムを暗記しておけばどこでも打ちこんで遊べるのだ。

○BALL

MZ－1500用の『BALL』をでぶ大先生がMSX用に移植した。しかも、ボール3個に増設。壁を動かして、ボールを出口まで誘導するパズルゲーム。

○Chim

くるくるっと回転する5円玉がかわいい。5円玉にぶつからないように10円玉をがまぐちに入れるんだけど、結構むずかしくて楽しいよ。

○CAPS

わ なんだこれは？　とお思いでしょーが、これはCAPSのランプがついたり消えたりするゲームなのです。



X1系

○ご作ゲーム

見ただけで、なにをするゲームかわかっちゃいますね。ご作をあやつって、真中の木を切りたおすってわけ。でもときどき上から何か落ちてきてジャマをするよ。

○ゼビルス2

ゼビウスみたいなゼビルス2。ズンズン、いろんな敵をバシバシやっつけて突き進んでいくと、ゴゴゴゴーと親玉が出てくるのだ。こわいよー。

○パンプのあっぱらぱー

わ 今回はパンプがいそがしくてあっぱらぱーです。そこで問題。いったいこのゲームは何をするゲームなのでしょうかってか。

○BIRD HUNTER

1 かわいそうじゃがしかたがない。電線にとまっているスズメをビシバシ、撃ちおとしていくゲーム！

○SPACE MAZE

1 グリグリとひねくれた迷路みたいな道を少しずつ少しずつ目的地へ向かって進んでいく。向こうから飛んでくるものにあたるともどされたり進んだりするぞ。

●BALL

でぶ大先生がMSXへ移植した勢いで、X1にも『BALL』を移植。画面はMSX版とほぼ同じです。

○Bridge Across A Maze

おっ、新しいパズルゲーム。岩石を落としたり取ったりしながら、ゴールまで行けるかな。

○IN・CLODER mk.2

このゲームには思わずうなってしまった。4つのファンクションキーで自由自在にワープできるのだ。ワープする瞬間を見せられなくて残念だけど、ホントにリアルなムードで、すごくカッコいいんだから。

○放射線アタック

わ このファンタジックな画面は、これでも1行プログラムなのです。計算力とカンで高得点を競うわびさびっ。

○数あてゲーム

わ これも1行プログラム。単純なヒットアンドブローだけど、ちょっとしたお遊びです。

○JEWELRY MACHINE

1 人工宝石の工場で不良品チェックのアルバイト。キチンとチェックすればアルバイト代ガバッ。

○競馬 mini

わ これも1行プログラム。タイトルどおり、競馬ゲームなのだ。思いきりシンプルな馬が5頭、必死で走るよ。

○SHOT GUN

1 バキューン!! 的に描かれた心臓目がけて、キミのピストルをすばやく撃ちこめるか。興奮の早撃ちゲーム。

○FIRE STORM

1 バルンバルンとキミは気球にのってるわけだけど、下にこわ～い恐竜がいて、バフォ～と火なんか吹いてくる。うまく金塊を全部とってしまえば1面クリアだぜ。

MZ-700系

いろんなゲームを組みあわせたMZゲーム。ねえねえ、右のモンスター、エイキチに似てない？

○BALLOON BOMBER

○CHA-CHA

ちょっと画面がわかりにくいけど、リアルタイムパズルの傑作だよ。ニコチャンマーク対ニコチャンマークの追っかけ誘導パズルゲーム。

MZ-1500

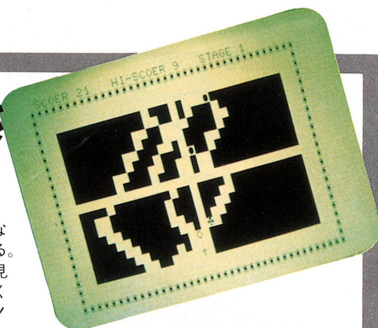
○BALL

でぶ大先生をしてMSXに移植を決心させた話題のゲーム。動きまわるボールにぶつからないよう壁を動かして、出口まで誘導するパズルだ。

○TAGOSAKU

1 ういっ、オラよっぱらっただ。てな感じのドットゲーム。壁にぶつからないようにちゃんと道を通っていこうね、タゴサク。

MZ-2000系



○古代の島

❶ピピピピという音がひときわ高くなるあたり、そこに宝が埋もれている。音波探知器で埋もれた宝を探しまわる発見ゲーム。追っかけてくる敵が落としていくワナに気をつけつつ、それ宝をピピピピ！

○ACHILLES WORLD



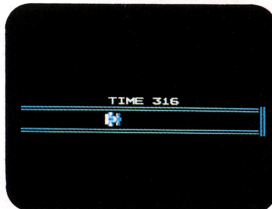
空の敵は次から次に変わってビヨ～ンと攻めてくる。謎の誘導ミサイルやカニさんの高射砲もこわい。まっかな高圧電線もこわいし、たまに燃料も補給しなくちゃ。バラエティだなあ。

ファミリーベーシック系

○ロールプレイングごっこ WIZALIAN



前号の予告どおりポケコンの堀川くんがファミリーベーシックV3で、ロールプレイングゲームを作ってしまったのだっ!!



○F1ゲーム

❶おおっと、ファミベーの1画面なんてはじめてだい。タカタカッとハイパーオリンピックみたいに✚ボタンをたたいて、キミはどれだけはやくゴールまで走れるか!?



○NIGHT DRIVE

夜。なんだかわけのわからないエイリアンたちが突然現れる道をひた走りに走るカーレースゲーム。ライトのあたった部分しか見えないところなんか、芸の細かいテクニック。

M5系

○THE PUZZLE



M5のみなさん、今回は1本だけでごめんね。でもこのゲームはグ～ンと本格的なパズルなんですよ。たっぷり楽しめます。

JR-200

○超必殺プログラム



ⓦフッフッフ、この画面の意味がわかるかな？ このプログラムによって、キミはスゴ腕のプログラムに変身するぞ。

PB-100ファミリー

○空手

ポケコンとはいえ、PBユーザーはがんばっています。空手の技を駆使したファイティングゲーム。ちゃんと、牛殺しやカワラ割りのボーナスステージまであるんだから、そこらへんに軽くころがっているパソコンゲームにゃ負けませんよ。やったね。

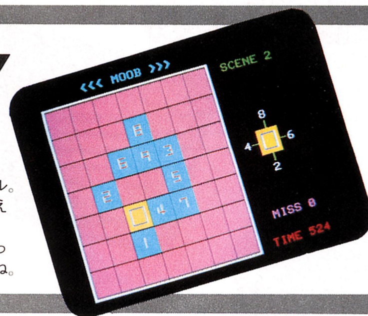


○PB-POKER

スタンダードなポーカーゲーム。といっても、ゲームセンターにあるポーカーと同じルールなのだ。役ができたらダブルアップにチャレンジして、はてしなくクレジットを増やすこともできるんだからなかなかのポーカーなのだ。

PASOPIA 7

○MOOB



おなじみ学校の先生が作った数字パズル。今度はちょっと倉庫番ふうのならべかえパズルなのだ。ちょっとまちがえると、いつのまにかもうどうしようもなくなってしまうところなんか、ムズいんですね。

PC-1245/1251系

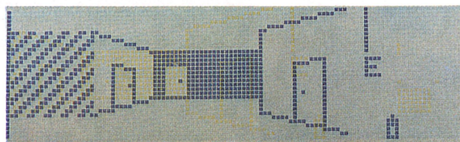
○COMING BIRD



怪鳥が画面の向こうからパタパタと飛んでくる感じがよく出ている。メモリの小さいPC―1245用にプログラムを2本に分けた親切設計。ボーナスステージの複葉機も楽しめるゲーム。

PC-1350

○トイレファイト



トイレを求めて迷路をかけめぐる。なぜかオバケも出てくるし、ドアはカギがなきゃ開かないし、え～ん、もらしちゃうよお～!!

キミのマシンで動くプログラムが
ひと目でわかる！
ライフゲームとして遊べないこともない

もくじ

プログラムポシェット '85 No.3

プログラム ＼ 対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	MSX	FM-7	FM-NEW7	FM-77	X1シリーズ *1	MZ-700シリーズ	MZ-1500	MZ-2000/2200	ファミリーコンピュータ	C-1	M5(Pro、Jr.)	JR-200	PASOPIA7	PBファミリー *2	PC-1245	PC-1251/1255	PC-1350	掲載ページ
■1画面コーナー……6																									
SHORT TIME	●	●	●	●																					6
スカイファイター			●	●																					7
てぶっちょDRAGON					●	●	●																		8
出るくいは打たれる					●	●	●																		9
カイ人．．									●	●	●														10
SHOT GUN									●	●	●														11
JEWELRY MACHINE									●	●	●														12
FIRE STORM									●	●	●														13
BIRD HUNTER												●													14
SPACE MAZE												●													15
TAGOSAKU														●											16
古代の島															●										17
F1ゲーム																●	●								18
■新連載　でぶ大先生の『オールマイティ・気分で移植』……19																									
BALL								●				●													19
■ワクワクプログラム・コーナー……25																									
HELP PRINCESS		●																							26
GETA GETA	●	●	●	●																					29
ふぁんたん			●	●																					30
ばるちゃんシューティング！						●	●																		32
REVO EMAG					●	●	●																		33
RED FIELD					●	●	●																		34
ブルースチェン					●	●	●																		36
BLACK SWORD								●																	38
Chim								●																	41
BLACK WALL								●																	42
SPACE FIGHTER								●																	44
Bridge Across A Maze									●	●	●														46
IN・CLODER mk.2									●	●	●														48
MEW									●	●	●														50
MAZE MANSIONS									●	●	●														52
こ作ゲーム												●													55
ゼビルス2												●													58
BALLOON BOMBER													●	▲*3											60
CHA-CHA													●	▲											62
BALL														●											63
ACHILLES WORLD																●	●								66
WIZALIAN																●	●								69
THE PUZZLE																		●							72
NIGHT DRIVE																			●						76
MOOB																				●					78
空手																					●				80
PB-POKER																					●				82
COMING BIRD																						●	●		84
トイレファイト																								●	86
■パソコン笑殺！　わびさびプログラム特集……88																									
わびさびの逆襲			●	●																					89
SPACE SPACE SPACE					●	●	●																		89
パンプのあっぱらぱー												●													90
OPEN YOUR EYES		●																							90
CAPS								●																	91
キーボードパニック	●	●	●	●																					91
かっそー6								●																	91
競馬 mini									●	●	●														92
数あてゲーム									●	●	●														92
放物線アタック									●	●	●														92
超必殺プログラム																			●						93

■ログラムオシェット……95

■アンケート……100

今月のおてまみ／プレイバック・チェックポイント／バグ通信／募集／グラム総理大臣発表！／今月のグラム

※そのほか欄外の「突然ゆみちゃん」「ポシット裏面場」(「ゆみちゃんトマト」が大好評です)「ポシェット告知版」もよろしく！

＊1 X1turbo model20, 30のBASIC(SHARP Hu-BASIC CZ-8FB02)でこの本のX1のプログラムを入力したり走らせたりするときは次のようにしてください。

BASICを立ちあげると自動的に"Start up.Bas"が読みこまれますが、このときHELPキーを押しつづけていると、"NEWON"と表示されるのでリターンキーを押します。そして、KMODE0:KLIST0: WIDTH80, 25, 0, 1: CONSOLE 0, 25と入力すること。model10のCZ-8CB02の場合は、この入力のみでOKです。

＊2 PB-100/100F/110＋増設RAM、PB-200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/780P/802P/820P

＊3 MZ-1500用のHu-BASIC(別売)を用いれば、MZ-700用のプログラムも動きます。ただし、BALLOON BOMBERでは多少の修正が必要です(詳しくは本文)。

1画面プログラム

●時間がない！　爆弾が破裂するまであと少し！

SHORT TIME（ショート タイム）

FOR PC-8001シリーズ/8801シリーズ
N-BASIC

●1画面プログラム1

BY プーさん

PC-8001mkIISRを買って浮かれているプーさんだよ〜ん！　なんたってさー、速いしさー、美しいしさー、きれいだしさー、もう最高ってなもんよ！　ここだけの話だけど、このプログラムはぼくが作ったゲームの第2作なんです。このまえのったのが5作目だから、けっこう古いんですよね。

ぼくのペンネームはともかく、本名は小沢尚志です！

▲1個、爆弾を処理した。ドキドキ、そっと脱け出して、次の爆弾へ——。

●時限爆弾がチッチッチッ

キミんちの庭に突然、何の前ぶれもなく、時限爆弾が現れた。そこでキミはマジックハンドロボ〝マジックリン2号〟をあやつり、爆弾処理へと向かうのだった。

マジックリン2号は、例の円マーク(¥)。1235キーで上下左右に動かして、時限装置(●)を取ってしまおう。時限装置を囲んでいるカバーに触れると、爆発してしまうので注意。また、爆弾が青くなったときに取らないと、やっぱり爆発してしまうぞ。

何個か爆弾を撤去してしまうと、ボーナスがもらえるよ。ちなみに、爆弾の爆発時間はTIME50。

これはすごくむかしっぽいゲームだけど、でぶ大先生いわく「単純なキャラクタを使ったゲームほど、ゲームとしては完成されているものだ。なぜなら、キャラクタのおもしろさに頼ることがないからだ」。ふうむ。

■参考——「森巧尚のBASICMAGIC」(電波新聞社)

SHORT TIME

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:H=0
2 J$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):B$(0)="┬"+J$+"├●┤":B$(1)="┬"+J$+"├○┤"
3 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):X=19:Y=10:S=0:X1=19:Y1=10:C=0
4 PRINTCHR$(12):BEEP:LINE(0,1)-(38,24),"+",4,BF:LINE(0,1)-(38,24),"■",5,B
5 B=RND(1)*10+1
6 COLOR7:LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE#####0 Hi-SCORE #####0";S,H
7 BX=RND(1)*33+2:BY=RND(1)*19+3:FORT=1TO50
8 COLOR7:LOCATE29,0:PRINTUSING"TIME ##";T
9 CN=RND(1)+.5:COLORCN+1:LOCATEBX,BY:PRINTB$(CN);
10 BEEP1:BEEP0:K=INP(0):VX=(K=253)-(K=247):VY=(K=223)-(K=251)
11 X=X+VX:Y=Y+VY:IFFNP(X,Y)=135THENX=X-VX:Y=Y-VY
12 P=FNP(X,Y):COLOR4:LOCATEX1,Y1:PRINT"+";:COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT"¥";
13 RESTORE18:IFP=236THEN16ELSEIFP=237THENX=X-2:Y=Y-1:GOTO18
14 IFP=145THENX=X-2:GOTO18ELSEIFP=225THENX=X-1:Y=Y-1:GOTO18
15 IFP=227THENX=X-3:Y=Y-1:GOTO18:ELSEX1=X:Y1=Y:NEXTT:X=BX-2:Y=BY-1:GOTO18
16 BEEP1:S=S+1:C=C+1:BEEP0:COLOR 4:LOCATE BX,BY+1:PRINT"+";
17 IFC=BTHENS=S+(50-T):GOTO4ELSEGOTO6
18 COLOR2:FORA=0TO2:READC$:LOCATEX,Y+A:PRINTC$;:NEXT:DATA\|||/,-BON-,/|||\
19 FORI=1TO50:BEEP1:OUT81,33:OUT81,34:BEEP0:NEXT
20 RESTORE21:COLOR1:FORA=10TO12:READC$:LOCATE3,A:PRINTC$:NEXT
21 DATA[graphic characters]
22 DATA[graphic characters]\:IFS>HTHENH=S
23 COLOR6:LOCATE15,15:PRINT"PLAY AGAIN to any KEY":IFINKEY$<>""THEN3ELSE 23
```

■変数リスト
- H……ハイスコア
- S……スコア
- B……その面でとる時限バクダンの数
- C……取った時限バクダンの数
- P(α,β)……V-RAMの内容を読み込む関数
- P……P(α,β)の値
- T……時間
- CN……爆弾制御用(青か赤か)
- X,Y……マジックリンIIの座標
- BX,BY……爆弾の座標
- K……キースキャン用
- X1,Y1……前のマジックリンの座標
- B$……バクダンキャラ
- C$……〝GAME OVER〜〟の文字列

■プログラムの説明

1〜5	初期設定と画面作り
6	得点表示
7	バクダンの座標設定
8	タイム表示
9	バクダンの表示
10〜12	マジックリンIIの表示・移動
13〜15	バクダンとったかの判定
16〜17	バクダンとったときの処理・得点
18〜23	ゲームオーバー処理

〈SHORT TIME〉バクダンの足みたいなやつがないところが1ヶ所あるから、そこから、しんにはいるとそのバクダンは、オダブツ。でもすぐ次のバクダンが発生するから急いでネ！　しんより行きすぎると爆発するから注意してくれ〜！

もっ、てけてけっと打ちこんで、たかたかっと楽しい1画面プログラムじゃなきゃやだっていう読者が増えてるもんで、これはもうカンペキに巻頭は1画面で決まり！　1画面はつまんないっていうキミは、まーとにかくヒマツブシにか〜るく打ちこんでみてっちゃ。

BY 落合和彦 編集部注・落合くんはあのグラム1画面大臣です!!

3本連続採用されるなんて、まさに「感激！」のひとことにつきます。そこで思ったのですがいったいプログラムは何本くらい送られてくるのですか？　ぜんぜん送られてこないので、きたのをみんな採用しているのでは……？
編集部・注・とんでもない！ 1画面は特に激戦区で約150本のなかから選んでんだよ!!



●えんえんと果てしなく続くモビルスーツの戦い！

スカイファイター

●1画面プログラム2

FOR PC-8801シリーズ
N88 BASIC

▲小粒だけど、ちゃんとキャラクタを作ってる！

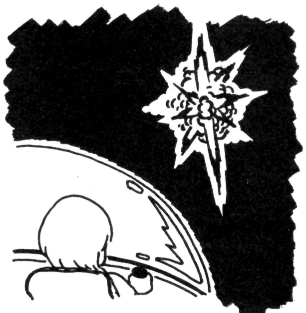
●箱庭のなかのモビルスーツウォー

2468で、戦闘メカ・ファイターをあやつり、敵マルク軍の戦闘機ザルジ、誘導浮遊機雷ジグをミサイルでやっつけよう。ミサイルは、スペースキーで前方にのみ発射される。

で、なにしろ1画面だもんね。キャラクタもそれっぽく設定してあるし、スクロールもシュルシュルッとやってるし、う〜む、ゲームははじめるまえから感じてしまう。

で、ちょっとあれなのが、判定。作者自身が白状しているけれど。そこはそれ、3次元的によけてるんだと考えてね。

リプレイはRETURN。



スカイファイター

```
1 CLEAR,&HB9FF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 5,,0,1:L=&HBA00:DEF USR=L:DEF USR1
=L+5:DEF USR2=L+10:DEF USR3=L+15:DEF USR4=L+103:DEF FNP=RND*13+5:FOR I=L TO L+13
7:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:COLOR=(0,1),(1,6),(2,0):PAINT(0,0),2:E=31
2 LINE(128,39)-(511,159),0,BF:FOR I=0 TO 300:Q=USR4(0):NEXT:X=12:Y=X:BEEP:BEEP
3 T=RND*1:A(0)=E:B(0)=FNP:C=FNP:B(1)=C:B(2)=C:B(3)=B:A(1)=8:A(2)=E:A(3)=E:O=640
4 IF POINT(X*16+15,Y*8+4)=1 THEN COLOR 2:M=X:N=Y:GOSUB 9:Q=USR(X*2+Y*O):GOTO 10
5 I=INP(0):V=(I=239)-(I=191)+(I=235)-(I=187)+(X>25)-(X<9):W=(INP(1)=254)-(I=251)
-(I=235)-(I=187)-(Y<6)+(Y>17):Q=USR(X*2+Y*O):X=X+V:Y=Y+W:Q=USR1(X*2+Y*O):IF INP(
9)=191 AND Z=0 THEN BEEP 1:M=X+1:N=Y:Z=1:BEEP 0 ELSE Q=USR4(0):COLOR 7:GOSUB 11
6 GOSUB 11:IF R=3 THEN R=0:FOR I=0 TO 3:C(I)=0:NEXT:GOTO 3:'     [By Ochiai]
7 ON T GOTO 8:H=100:U=0:A=A(U):B=B(U):Q=USR(A*2+B*O):A=A-1:B=B+SGN(C-B):IF A=8 T
HEN 3 ELSE Q=USR2(A*2+B*O):A(U)=A:B(U)=B:IF RND*X<2 THEN C=FNP:GOTO 4 ELSE 4
8 H=10:U=RND*2+1:IF C(U)=0 THEN A=A(U):B=B(U):Q=USR(A*2+B*O):A=A+SGN(X-A):B=B+SG
N(Y-B):Q=USR3(A*2+B*O):A(U)=A:B(U)=B:GOTO 4 ELSE A(U)=0:B(U)=0:Q=USR4(0):GOTO 4
9 FOR J=0 TO 20:BEEP 1:Q=USR4(0):CLS:LOCATE M,N:PRINT"×":BEEP 0:NEXT:CLS:RETURN
10 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":Q=USR4(0):IF INP(1)=127 THEN BEEP:RUN ELSE 10
11 IF Z=1 THEN IF M>29 THEN Z=0:CLS:RETURN ELSE CLS:M=M+1:LOCATE M,N:PRINT"-":IF
 POINT(M*16+8,N*8+4)=1 THEN COLOR 2:Z=0:FOR I=0 TO 3:IF M=A(I) AND N=B(I) THEN A
=A(I):B=B(I):C(I)=1:IF T=0 THEN R=2 ELSE 12 ELSE NEXT ELSE RETURN ELSE RETURN
12 GOSUB 9:Q=USR(A*2+B*O):S=S+H:LOCATE 15,4:COLOR 7:PRINT"SCORE"S:R=R+1:RETURN
13 DATA 11,90,1,18,D,11,37,BA,18,8,11,47,BA,18,3,11,57,BA,F3,ED,73,33,BA,31,,C0,
7E,23,66,6F,39,31,4E,,1,FF,8,D3,5C,EB,ED,A0,ED,A0,EB,39,10,F7,D3,5F,31,,,FB,C9,2
3,80,13,C0,D,CE,D,F8,3,C0,6,E0,E,70,1C,E0,,,,,,7,,9E,1F,FF,FB,8C,,3F,,,,,22,A2
14 DATA 1D,5C,2A,AA,55,D5,2A,AA,1D,5C,22,A2,F3,D3,5E,21,91,EF,11,90,EF,3E,8,1,2F
,,ED,B0,F5,ED,5F,12,F1,1,21,,9,EB,9,EB,3D,20,EC,D3,5F,FB,C9:'   <スカイ ファイター>
```

■変数リスト
X,Y……ファイターの座標
A( ),B( )……敵(ザルジ,ジグ)の座標
M,N……ミサイルの座標
A,B……次に動かす敵の座標
V,W……ファイターの移動量
C……敵(ザルジ)の向かうY座標
T……次に動かす敵の種類
U……敵ナンバー
Z……ミサイルのフラグ
R……敵(ジグ)を破壊した数
C( )……選ばれた敵を破壊したか
I……ループ用、キー入力用
J……ループ用
H……増加するスコアー
S……スコアー
Q……USR関数用
A$……データ読み出し用
L……&HB000

■プログラムの説明

1〜2	初期設定、画面作成
3	敵の各種データ設定
4	ゲームオーバーの判定
5	ファイター移動、ミサイル発射か
6	全ての敵を破壊したか
7	ザルジの移動
8	ジグの移動
9	ミサイルの爆発
10	ゲームオーバー
11	ミサイル処理
12	スコア表示
13〜14	マシン語、キャラクタデータ

■マシン語の解説

B000〜B014	キャラクタDATA番地設定
B015〜B039	キャラクタ表示ルーチン
B03A〜B049	ファイターのキャラDATA
B04A〜B059	ザルジのキャラDATA
B05A〜B069	ジグのキャラDATA
B06A〜B08D	地面のスクロール



〈スカイファイター〉はっきり言ってこのゲーム大好きです。はじめてやった時にとても長〜くやっていられたからです。めったに書けないことを書いてしまった。いやー満足満足。

●ブクブクッ、ブクブクッとドラゴンが太る！

でぶっちょ DRAGON（ドラゴン）

FOR PC-6001シリーズ／6601シリーズ
N60 BASIC 16K PAGE 2

●1画面プログラム3

BY 横田 啓

没になるのは残念。でも改良すれば……



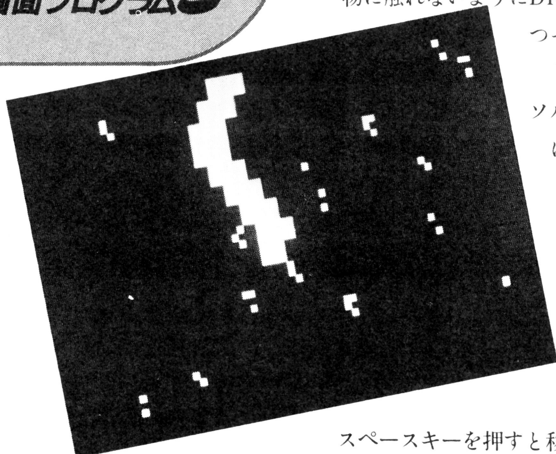
パソコン歴４年。PC-6001mkⅡとエプソンのHC-88を持っています。さて、この『でぶっちょDRAGON』、実は２重投稿なのです。といっても、投稿先は同じテクポリ。要するに没作を手直ししたのです。

●いつかはきっと必ずアウト！

私は「でぶっちょDRAGON」。何も食わなくても太ってしまうという異常体質の持ち主、そのくせ非常にきれい好き。少しでも変わったものに触れるとあの世行き。スクロールしてくる異物に触れないようにDRAGONをあやつって!!

ドラゴンはカーソルキーで８方向に動く。しかもスペースキーを押すと移動距離が２倍になる。テクニック次第では、異物をとびこえることもできるという身軽なヤツ。でも、32回スクロールするごとにブクッ、ブクッと太って、わー気持ちわる～い!! 異物が体のどこにあたっても、また、自分で自分の体にあたっても死んでしまう。え～！ んじゃ、死ぬのを待つばかりじゃないか!!

そうなのです。はたして、キミはこの死のスクロールで、どこまでたえられるか？



◀ブクッブクッ。どんどん、エイキチになる！



でぶっちょDRAGON

```
10 SCREEN2,2,2:CONSOLE,,0,0:CLS:
X=&HE30F:M=-1:K=255:LOCATE 0,15
20 FOR I=0 TO 8:READ X(I):NEXT:D
ATA 0,-32,-31,1,33,32,31,-1,-33
30 K=K+8:IF K>255 THEN PLAY "o5b
64a64g64":M=M+1:K=1:SOUND 9,6
40 POKE &HE3FF-RND(1)*32,K:Z=X(S
TICK(0)):IF STRIG(0) THEN Z=Z+Z
50 PRINT:X=X+Z:IF X<&HE200 OR X>
&HE3DC THEN X=X-Z
60 FORI=0 TO M:A=A+PEEK(X+I):NEX
T:IF A>0 THEN PLAY"o2c":GOTO 80
70 FOR I=0 TO M:POKE X+I,255:NEX
T:S=S+1:SOUND 2,K:GOTO 30
80 FORI=0 TO M:POKE X+I,89:NEXT:
PRINT CHR$(11);"SCORE";S:END
```

■変数リスト
X……ドラゴンの位置
M……面数
K……８ずつ増えるカウンター
X( )……STICK関数用
Z……ドラゴンの移動距離
A……画面PEEK用
S……スコア
I……ループ・カウンタ

■プログラムの説明
10 初期設定
20 スティック関数用データテーブル設定
30 変数Kを８プラスする。Kが255を超えたら音を鳴らし面を進めて、Kを１に戻す
40 画面最下行に異物を表示し、カーソルキーの状態から、ドラゴンの移動距離を導き、さらにスペース・バーが押されていたら距離を倍にする
50 スクロールさせ、ドラゴンの移動位置を調べる。画面からはみ出したら移動距離をゼロにする
60 ドラゴンの表示位置の状態を調べ、何かあれば80行へ
70 ドラゴンの体を表示し、効果音を変え30行へ
80 ドラゴンの死骸を表示し、画面最上段にスコアを表示して終了

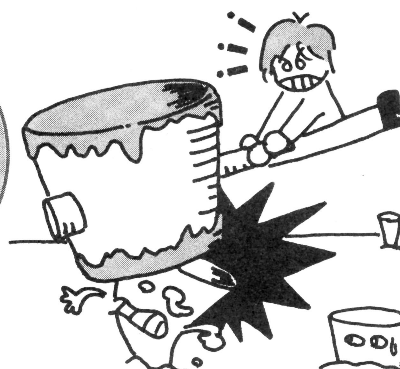
ポリエット告知板 〈№２アンケート当選者発表！〉前号でアンケートの葉書が1000枚以上になった場合はマイパコカセットテープを倍の40名にあげちゃうと約束したよね。な、な、なんと1000枚突破したのでーす。５月10日現在1100枚。ほんとうにどうもありがとう。

●えいっ！　出しゃばるくいはみんな打っちゃうぞ！

出るくいは打たれる

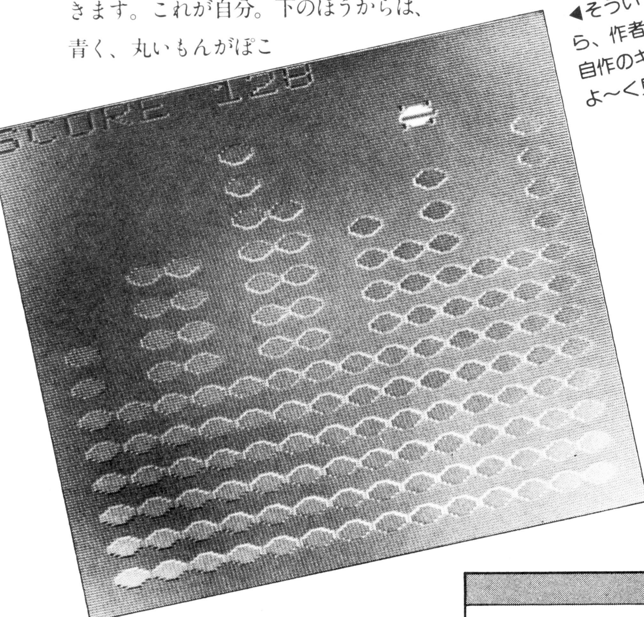
FOR PC-6001シリーズ／6601シリーズ
N60 BASIC 16K PAGE 2

●1画面プログラム4



●作者からの手紙を読んで！

「RUNすると上のほうにUFOが出てきます。これが自分。下のほうからは、青く、丸いもんがぽこ



◀そういうわけだから、作者の感動した自作のキャラクタをよ～く見てちよ。

ぽこ出てきます。これが敵。この、青く、丸いもんがUFOのいるところと同じ高さまで伸びてくると死にます。カーソルキーで左右に動いて、スペースバーで爆弾を落として殺してください。どんだけ長く生きのびられたかが、スコアになります。リプレイは、STOPして、再度RUNです（すいません）。ストーリーはござーません。」（作者の手紙）

下からポコポコ出てくるキャラクタは、ちょうど棒グラフのように伸びてくるので、それをくいに見て、タイトルが決定されたんだろうな。

そこで、こういうのはどうかな。今思いついたんだけど「かわいい子には旅をさせよ」とか「犬も歩けば……」なんてことわざをゲームにするの。もし、そんなのがいっぱいきたら、ことわざシリーズでまとめてみようかな。

BY 西飅岔迻陑

まっ、そういうわけで、罝匜挐砢！（読、読めん）

このゲームを作ったのは、キャラを重ねて遊んでいるときにできたUFO（このゲームの自分）に感動したから。投稿した理由は、Ｐ６の１画面でSCREEN３を使ったもんが少ないから。とゆーのとＰ６の１画面にGOSUBを使ったプログラムをのせたかったから。といういいかげんのかたまりのようなものでのるとは思わなかった。

■変数リスト
X……UFOのX座標
I……UFO移動用
S……スコア
R……敵が現れるところ
B……爆弾のY座標
A( )……敵の数

■プログラムの説明

0	初期設定
1～ 3	UFOの移動
4～ 5	爆弾表示
6～ 7	敵の増殖
8	GAMEOVER

出るくいは打たれる

```
0 DIMA(14):X=5:CONSOLE,,,0:SCREE
N3,2,2:A$=CHR$(29):COLOR3,1:CLS
1 COLOR1:LOCATEX,2:PRINT"X"A$"●"
A$"─":PLAY"N55;64":I=STICK(0)
2 X=X+(I=7ANDX>1)-(I=3ANDX<14):S
=S+1:COLOR4:LOCATEX,2:PRINT"X";
3 COLOR2:PRINTA$"●"A$;:COLOR3:PR
INT"─":GOSUB6:IFSTRIG(0)=0THEN1
4 FORB=3TO15-A(X):COLOR4:LOCATEX
,B:PRINT"・"A$;:COLOR1:PRINT"●";
5 PLAY"N59;64":NEXT:A(X)=A(X)-SG
N(A(X)):COLOR3:GOSUB6:GOTO1
6 R=RND(1)*14+1:A(R)=A(R)+1:LOCA
TER,15-A(R):PRINT"●":COLOR4
7 ON-(A(R)>12)GOTO8:RETURN
8 PRINTCHR$(11)"SCORE"S:GOTO8
```




〈出るくいは打たれる〉このタイプのゲームは、よくあるね。編集室のくいと言われているゆみは、調子にのりすぎたり、ドジミスをしたときに、ジャマ森やあっちゃんに打たれて、地下数百メートルは埋もってしまうのです。

●ここはどこ？　あなたはだれ？　わたしはカイ人…

カイ人..

FOR FM-7/NEW7/77

●1画面プログラム5



カイ人··

```
1 WIDTH80,25:RANDOMIZETIME:DEFINTA-Z:DIMA(53),B(53),C(53),H(27,11),U(26),Z(26)
2 L=0:Q=5:FORI=0TO53:READE,F:A(I)=E:B(I)=F:C(I)=0:NEXT:DATA16383,16382
3 K=0:CLS:SYMBOL(99,53),"ｶｲｽ..",13,5,6:FORI=1TO26:FORJ=1TO10:H(I,J)=0:NEXTJ,I
4 X=13:Y=5:H(X,Y)=3:FORI=0TO27STEP27:FORJ=0TO11:H(I,J)=3:NEXTJ,I:CLS:FORP=0TOQ
5 S=RND(1)*25+1:T=RND(1)*9+1:PUT@A(X*24-21,Y*16)-(X*24-4,Y*16+15),B,PSET
6 IFH(S,T)<>0THEN5ELSEU(P)=S:Z(P)=T:IFP<5THENH(S,T)=1:NEXTELSEH(S,T)=2:NEXT
7 FORI=0TO22STEP22:FORJ=0TO72STEP6:O=RND(1)*5+1:LOCATEJ,I:COLORO:PRINT"◢■■◣":LOCATEJ,I+1:COLOR
O+1:PRINT" ■■■":H(J/3+2,I/2)=3:H(J/3+1,I/2)=3:NEXTJ,I:H(X,Y)=0
8 FORP=0TO4:S=U(P):T=Z(P):PUT@A(S*24-21,T*16)-(S*24-4,T*16+15),A,PSET:NEXT
9 LOCATE22,24:PRINT"ｺﾉ 5ｽｶﾞ ｶｲｽ ﾃﾞｽ"::FORI=0TO99:BEEP1:FORJ=0TO9:NEXT:BEEP0:NEXT
10 FORP=0TO4:S=U(P):T=Z(P):PUT@A(S*24-21,T*16)-(S*24-4,T*16+15),C,PSET:NEXT
11 FORP=0TOQ:W=RND(1)*Q:V=RND(1)*Q:SWAPU(W),U(V):SWAPZ(W),Z(V):NEXT:'♥♥by H.U♥♥
12 FORP=0TOQ:S=U(P):T=Z(P):PUT@A(S*24-21,T*16)-(S*24-4,T*16+15),A,PSET:NEXT
13 LOCATE22,24:PRINTUSING"♥♥♥  ##ﾒﾝ     SCORE#####00  ♥♥♥";Q-4;L::IFQ=26THENEND
14 A$=INKEY$:IFA$="1"THENBEEP1:BEEP0:M=-1:N=0ELSEIFA$="3"THENBEEP1:BEEP0:M=1:N=0ELSEIFA$="5"THEN
BEEP1:BEEP0:M=0:N=-1ELSEIFA$="2"THENBEEP1:BEEP0:M=0:N=1ELSE14
15 IFH(X+M,Y+N)=3THEN13ELSEIFH(X+M,Y+N)=2THENBEEP:L=L-10:GOTO3ELSEPUT@A(X*24-21,Y*16)-(X*24-4,Y*
16+15),C,PSET:X=X+M:Y=Y+N:PUT@A(X*24-21,Y*16)-(X*24-4,Y*16+15),B,PSET:IFH(X,Y)=1THENH(X,Y)=0:K=K
+1:L=L+K*1:IFK=5THENQ=Q+1:GOTO3ELSE13ELSE13
16 DATA4095,799,-12289,-2049,-498,-1918,3113,3135,10638,-244,20072,-3133,14393,-4112,-3588,31736
,15390,3100,1022,510,963,1023,-7687,-16333,-833,-497,-593,-1661,-95,-416,-32576,13056,0,-772,0,0
,0,224,0,0,526,130,3113,3105,10638,-30968,20072
17 DATA25026,14393,2163,-3588,31736,16382,-12292,1022,12798,60,3072,6,12,0,0,0,0,0,0,1,0,-3972,0
,0,0,0,244,0,0,526,130,3113,3135,10638,-244,20072,-3133,14393,-4112,-3588,31736,15390,3100,1022,
510,195,0,-32743,12,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

●一般市民も怪人もみ〜んな同じ顔

タイトル表示のあと、おまわりさんが現れ、家が出てくると、５人の怪人が出てくる。しばらくすると消えてしまうので、よ〜く位置を覚えておこう。

キミは、おまわりさん役。[1][2][3][5]キーで上下左右に動いて、怪人をビシビシ逮捕していくゲームなのだ。

５人の怪人は再び一般市民といっしょに出てくる。このとき、どこに怪人がいたかを覚えていないと、一般市民をまちがえて逮捕したら、ビーッと鳴って、1000点減点。その面はやりなおし。

怪人をひとりつかまえると100点、２人目は200点……とポイントが増えてきて、５人捕まえたら面クリア。21面まである。全部クリアできるかな。

◀まだ1面目。このくらいならクリアできる自信はあるけど。21面まではねえ。

BY 内田 寛

制約のあるなかでいかにおもしろく作るかが楽しい。

36歳の３児の父親です。職業は高校の数学の教員です。はじめて作ったプログラムがポプコムに載って以来投稿に夢中になり、そのあとテクポリの１画面プログラムを見ておもしろそうなので作ってみました。

■変数リスト

A(α)……怪人(市民)のキャラクタのデータ
B(α)……おまわりさんのキャラクタデータ
C(α)……空白(キャラクタを消すために使う)
L……スコア
Q……市民と怪人の合計数
K……捕まえた怪人の数
H(α,β)……画面の状態
X,Y……おまわりさんの座標
S,T……怪人(市民)の座標
U(α),Z(α)……怪人(市民)の座標(S,Tのスタック用)
M,N……おまわりさんの方向フラグ

■プログラムの説明

1〜 3　初期設定・オープニング
4〜12　画面作成
13　終了判定
14〜15　キー入力判定とその処理
16〜17　キャラクタのデータ

〈カイ人..〉記憶力がものをいうやつネ！　こーゆーのは、まかせなさい。っと言った矢先に市民を殺しちゃったよーん。6〜7人になると、そろそろあぶなっかしくなるのよね。まあ、あたしの記憶力もこんなもんかと自覚しました。

●テンキーたたいて、ワイアットアープ気分

SHOT GUN（ショットガン）

FOR FM-7/NEW7/77

●1画面プログラム6

●2つのモードが楽しめるぞ！

見てのとおり、早撃ちゲーム。なんだかそれっぽいムードのある画面だね。

このゲームには2つのモードがある。1つは、モード1の連続撃ちのタイムを競うもの。もう1つは、モード2のショットの正確さを競うもの。

モード1では、ターゲットの数字をキーですばやく押すと、早く押せばそれだけ早く次のターゲット数字が出る。25回連続で、タイムの短さを競うのだ。

モード2では、これとちがって、25回一定の間隔で、的が出てくる。これをなるべく正確にとらえて撃ち、命中した数の多さを競うのだ。ところで、最近射撃ゲームがはやってるってホント？

SHOT GUN

◀胸に表示された数字がターゲットのナンバー。

雨の日に玄関で悪夢を見た徳丸裕一・17歳・高3

それはある雨の降る日だった。玄関に1枚の封筒が、こっこれは……!! 彼は言った。これは悪夢だと。岐南工業高校電気研究会バンザイ！

編集部注・そうか、雨の降る日だったのか。それはよかった。み～んな夢のなかのことなのだ。ポシェットばんざい!!

BY 徳丸裕一

■変数リスト

X……ターゲットの表示する座標
C……色指定
D……ターゲット番号の座標
A……ターゲット番号
A$……キー入力
B……キー入力の値
W……モード2の当たった回数
G……モード1の時間カウント

■プログラムの説明

10～ 20	初期画面・設定
30～ 50	ターゲット表示
60～ 70	モード選択
80～ 90	モード1の処理
100	当たったカウントと爆発音
110	モード1の判定
120～140	モード2の処理と判定
150～200	ENDING
210	待ち時間

SHOT GUN

```
10 WIDTH80,25:LINE(0,0)-(79,6),"■",7,B:SYMBOL(30,14),"SHOT GUN",9,4,7:FORI=1TO6:
COLOR=(I,0):NEXT
20 DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME:W=0:C=0:D=11:G=0
30 FORX=30TO510STEP120:C=C+1:LINE(X,108)-(X+100,178),PSET,C,B
40 CONNECT(X+10,178)-(X+10,138)-(X+40,138)-(X+40,134)-(X+60,134)-(X+60,138)-(X+9
0,138)-(X+90,178),C,PSET:COLORC:LOCATED,18:PRINTC:D=D+15
50 CIRCLE(X+70,148),15,C:CIRCLE(X+50,125),20,C,.5,.3,.2:NEXT
60 COLOR7:LOCATE25,11:PRINT"SELECT   (MODE--1  OR  MODE--2)"
70 COLOR=(A,0):A$=INKEY$:IF A$="1" THEN 80 ELSE IF A$="2" THEN 120 ELSE 70
80 GOSUB190:FORI=0TO3000:NEXT:FORS=1TO25:COLOR=(A,0):A=RND(1)*4+1:COLOR=(A,6)
90 G=G+1:A$=INKEY$:B=VAL(A$):IF B<>A THEN 90 ELSE GOSUB100:NEXT:GOTO110
100 W=W+1:SOUND6,9:SOUND7,5:SOUND8,21:SOUND9,21:SOUND12,15:SOUND13,0:RETURN
110 IF G<1200 THEN 150 ELSE IF G<1300 THEN 160 ELSE IF G<1400 THEN 170 ELSE 180
120 GOSUB190:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=1TO25:COLOR=(A,0):A=RND(1)*4+1:COLOR=(A,6)
130 FORS=0TO70:A$=INKEY$:B=VAL(A$):IF B=A THEN GOSUB100 ELSE NEXT
140 NEXT:IF W>20 THEN 150 ELSE IF W>15 THEN 160 ELSE IF W>10 THEN 170 ELSE 180
150 LOCATE25,11:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ｽﾊﾞﾗｼｲ NEW TYPE ﾃﾞｽ !":GOTO200
160 LOCATE25,11:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾅｶﾅｶ ﾉ ﾊﾝｼｬｼﾝｹｲ ﾃﾞｽ !":GOTO200
170 LOCATE25,11:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾌﾂｳ ﾉ ﾋﾄ ﾉ ﾖｳﾃﾞｽ !":GOTO200
180 LOCATE25,11:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾓｳｽｺｼ ﾄﾞﾘｮｸ ｶﾞ ﾋﾂﾖｳ ﾃﾞｽ !":GOTO200
190 LOCATE25,11:PRINT"                                           ":RETURN
200 PLAY"V15T100L10O4S9CDEFFFEEEDDCC","t100L10O3S9CDEFFFEEEDDCC"
210 FORI=1TO10000:NEXT:GOTO20
```


編集ゆみちゃん 〈SHOT GUN〉はじめは、ぜーんぜんだめ。くやしいから、真剣にやったら、やっとフツウの人。ちなみにゆみは、ライフル射撃（動物やお皿を撃つのじゃなくて、的を狙うだけ）の免許を取ろうと思ってます。

JEWELRY MACHINE（ジュエリーマシン）

FOR FM-7/NEW7/77

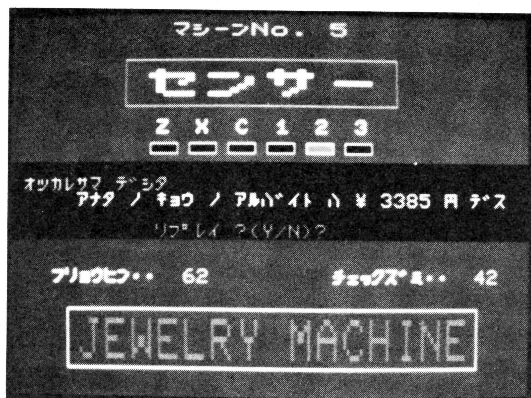
●1画面プログラム7



●6つのキーを押して不良品チェック

なんか最近、アルバイトゲームが多いけど、これもそのひとつ。思わず、「働くっていうのはたいへんなことなんだなあ！」と思っちゃうゲームです。

ここは、宝石工場の不良品チェックコーナー。キミはここで故障したセンサーをまえに、手動で製品検査をしているのだ。6列のベルトコンベアに乗って出てくる製品のうち、不良品だけは赤く光って出てくる。そこでキミはすばやく、不良品の乗っている列を入力しなくてはいけないのだ。CAPSLOCKをして、Z X C 1 2 3のキーをたたいて入力するのだ。不良品が消えるまでにそのキーのランプがつけばOK。



▶不良品チェックがアルバイト代になる。

BY 井上 優

ポシェットの1画面を見て、おじさんの心はよみがえった！



FM-7を最近はゲームより実務に使用していますが、ポシェットの1画面プログラムを見て、ひさしぶりにプログラム作りにトライしてみました。現在、マシン語のプログラムが組めるようにと勉強しながらすぐに寝てしまう気の若いおじさんです。

■プログラムの説明
10〜 50　初期・画面設定
60〜 90　入力キー判定
100　チェックしたかどうか判定
110　乱数でキャラクタ座標設定
120〜130　キャラクタ表示
140〜160　ENDING
170〜180　センサー色塗り

■変数リスト
G……宝石のカウント
F……不良品の数
S……不良品をチェックした数
L……難易度
K……入力キー読みとり
P……不良品設定フラグ
X……宝石の座標
H,S……アルバイト料
Z,W……センサー色塗り座標

■チェックポイント
「ちょっと速くて不良品が取れない」という人は110行の一番後ろにFOR〜NEXT文を入れて自分の好きな速さにしましょう。また「1ゲームをもっと長くやりたい」という人は60行のGの値を変えましょう　（ヒロ）

JEWELRY MACHINE

```
0 ' <<< 1985.3   M.INOUE ** JEWELRY MACHINE ** >>>
10 COLOR7,0:CLS:WIDTH40,25:CONSOLE10,5,0,0:G=0:S=0:F=0:Z=10:L$=""
20 LOCATE0,14:INPUT"ﾏｼｰﾝ No.(1-10) ";L:IF L<1 OR L>10 THEN 20
30 LINE(0,0)-(639,79),PSET,1,BF:LINE(0,120)-(639,199),PSET,1,BF:FOR I=166 TO 440
 STEP 47:LINE(I+5,70)-(I+37,75),PSET,5,B:PAINT(I+6,71),0,5:PRINT:NEXTI
40 LINE(140,25)-(470,50),PSET,3,B:SYMBOL(160,31),"ｾﾝｻｰ",9,2,6:SYMBOL(177,58),"Z
 X  C  1  2  3",2,1,7:SYMBOL(50,135),"ﾌﾘｮｳﾋﾝ･･  0",2,1,7:SYMBOL(390,135),"ﾁｪｯｸｽﾞ
ﾐ･･  0",2,1,7:SYMBOL(80,160),"JEWELRY MACHINE",4,3,2:L$=STR$(L)
50 LINE(70,155)-(570,185),PSET,6,B:L$="ﾏｼｰﾝNo."+L$:SYMBOL(195,5),L$,3,1,4
60 WHILE G<102:G=G+1:COLOR4:PRINT TAB(8)"◢";:PRINT TAB(29)"◣"
70 K=PEEK(&HFD01):IF K=49 THEN W=19:GOTO 170 ELSE IF K=50 THEN W=22:GOTO 170
80 IF K=51 THEN W=25:GOTO 170 ELSE IF K=90 THEN W=10:GOTO 170
90 IF K=88 THEN W=13:GOTO 170 ELSE IF K=67 THEN W=16:GOTO 170
100 R=SCREEN(W,10):IF R=&H9C THEN PLAY"V12O6L32CF":S=S+1:S$=STR$(S):LINE(550,135
)-(620,145),PSET,1,BF:SYMBOL(550,135),S$,2,1,5
110 X=INT(RND*6)*3+10:P=RND(1)
120 IF P<L/10 THEN COLOR 4:PRINT TAB(8)"◥";:COLOR2:PRINT TAB(X)" ◠● ";:COLOR4:PRI
NT TAB(29)"◤":F=F+1:F$=STR$(F):LINE(194,135)-(270,145),PSET,1,BF:SYMBOL(194,135)
,F$,2,1,5:GOTO 140
130 PRINT TAB(8)"◥";:COLOR7:PRINT TAB(X)"┌◆┐";:COLOR4:PRINT TAB(29)"◤"
140 WEND:FORI=0TO1000:NEXTI:FOR I=0TO4:PRINT:NEXTI:PRINT TAB(1)"ｵﾂｶﾚｻﾏ ﾃﾞｼﾀ"
150 HS=INT((S/F)*1000)*L:COLOR6:PRINTTAB(5)"ｱﾅﾀ ﾉ ｷｮｳ ﾉ ｱﾙﾊﾞｲﾄ ﾊ ¥";HS;+"円 ﾃﾞｽ"
160 COLOR3:PRINT:PRINT TAB(11)"ﾘﾌﾟﾚｲ ?(Y/N)";:INPUT A$:IFA$="Y"THEN 10 ELSE END
170 IF W<>Z THEN PAINT(Z*16+24,71),0,5
180 PAINT(W*16+24,71),2,5:Z=W:GOTO 100
```



〈JEWELRY MACHINE〉反射神経ゲームはだ〜い好き。このゲームも楽しかったなあ。こーゆーゲームはあせりは禁物。あせればあせるほど、へんちくりんなことをしちゃうのよねエ。あたしも人のこと言えんけどサ♡

●ブォ～、ブォ～！　ジーラの火炎がこわいよ～!!

FIRE STORM
ファイヤーストーム

FOR FM-7/NEW7/77

●1画面プログラム8



FIRE STORM

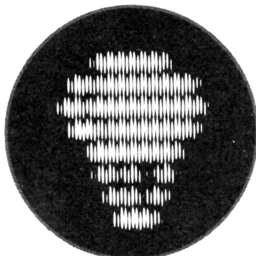
```
1 DEFINT A-Z:COLOR7,0:WIDTH 40,25:DIMK%(31),F%(7):L(0)=19:L(1)=(15):L(2)=8
2 RANDOMIZE TIME:FOR I=0 TO 31:READ K%(I):NEXT:FOR I=0 TO7:READ F%(I):NEXT
3 FOR I=0 TO2:B(I)=INT(RND*20)+4:E(I)=1:NEXT:Q=6:IF S>H THENH=S:S=0ELSES=0
4 X=20:Y=2:ZX=5:P=0:LINE(2,0)-(38,24),"■",1,B:LINE(3,23)-(37,23),"■",2:GOSUB22
5 FOR I=5 TO35 STEP2:COLOR6:LOCATEI,22:PRINT "。":NEXTI:FORI=0TO2000:NEXTI:BEEP
6 LOCATE X,Y:PRINT" "::A$=INKEY$:Y=Y+1:IFA$<>"" THEN Y=Y+2*(Y>2):PLAY"V1301c64"
7 IF X<5 THEN X=35:PLAY"v12o7114eabr" ELSE IF X>35 THEN X=5:PLAY "V12O7114eabr"
8 X=X+(A$="4")-(A$="6"):PUT@ (X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),F%,PSET,7:J=SCREEN(X,Y)
9 IF J=161 THEN PLAY "O8164cd":S=S+10:P=P+1:GOTO11 ELSE IF J=254 THEN S=S+100
10 IF POINT (X*16+8,Y*8+6)=-1 THEN PLAY"V15O5164edcde":GOTO 20
11 IF INT (RND*Q)=0 THEN GOSUB 22: ZX=ZX+SGN ( X-ZX ):GOSUB 22
12 COLOR 6:IF INT ( RND*15)=0 AND ABS (X-ZX) <10 THEN GOSUB 17
13 FORI=0TO2:B(I)=B(I)+E(I):LOCATEB(I),L(I):PRINT" ■■■■":CHR$(254):"■■■■ ":
14 IF B(I)=3 OR B(I)=27 THEN E(I)=-E(I):PLAY"v15o2a50":NEXT I ELSE NEXT I
15 COLOR 5:IF P=16 THEN PLAY "V15O6a5e10":Q=Q+( Q>1 ):CLS:GOTO 4
16 LOCATE9,0:PRINTUSING"Hi#######";H:LOCATE23,0:PRINTUSING"SCORE######":S:GOTO6
17 SOUND 7,247:SOUND 8,16:SOUND 6,15:SOUND 12,1:SOUND 11,56:SOUND 13,13
18 FORC=2TO0STEP-2:FORW=19TO1STEP-1:LOCATEZX-1,W:PRINTCHR$(17)+CHR$(C)+ "▼"
19 NEXT W:NEXT C:SOUND8,0:IF ZX-2<X AND ZX+3>X THEN LOCATEX,Y:GOTO20 ELSE16
20 PRINT "×":PLAY " V15 O2125cdedca2c2": SYMBOL( 140,70 ),"GAME OVER",5,3,2
21 A$=INKEY$:LOCATE14,15:PRINT"Hit SPC Key";:IFA$=" "THEN CLS:GOTO 3 ELSE21
22 PUT@ (ZX*16,160)-(ZX*16+31,175),K%,XOR,3 : RETURN
23 DATA 0,0,448,0,984,0,2016,768,3894,7040,3760,3904,3132,16000,2047,-768
24 DATA 1023,-3072,255,-11264,63,-22492,16447,-16,-16257,-2816,28917,-1024
25 DATA 16340,15360,3392,16128,4080,28670,-8193,30718,8184,2320,1312,960
```

●地面に散らばる金塊をひろいまくれ

キミは、気球のなかにいるハンスプファアル。月まで冒険に行っただけではものたらず、ジーラ（恐竜）とムーバ（動く壁）に守られた金塊を手に入れようとここまで飛んできた。ジーラはときどき、ブォ～と火を吹いてくるし、ムーバはなんだかジャマっけだし、金塊を全部取るのはなかなか難しいのだ。

キミの気球はほっとくとどんどん下におちていくので、4で左上、6で右上に上昇しよう。そのほかのキーを押すと、真っすぐ上に上昇する。

ムーバの真中はなぜかポイントゾーンだが、それ以外はアウト。ジーラの火炎、床もぶつかるとアウトだ。キミは金塊を全部取って



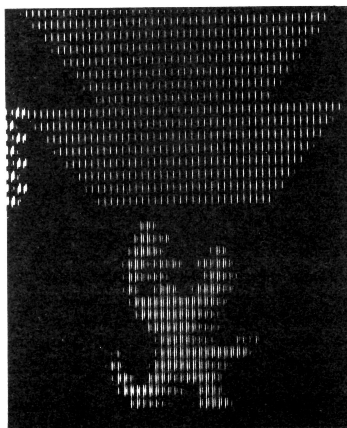
▶キミの気球。左右の端まで行けば反対側にワープするぞ。



BY 原田泰蔵

やたっ！　まさかまた採用されるとは思いませんでした。学校から帰って自分の部屋に入ったとき、杭（注・原文のまま）のうえにはあの緑色の封筒があったのです。再び、あの感動がこみあげて……。

どうも部屋のなかに杭（くい）があるらしい原田くんは高校１年生です。



◀かわいいけど炎がこわいジーラ。面が進むたびにしつこくなってくるのです。

■変数リスト

変数	内容
K%(α)	ジーラのキャラクタデータ
F%(α)	気球のキャラクタデータ
B(α)	ムーバのx座標
L(α)	ムーバのy座標
X,Y	気球のx,y座標
ZX	ジーラのX座標
P	GOLDを取った数
Q	ジーラが追ってくる確率
S,H	スコア、ハイスコア

■プログラムの説明

行	内容
1～5	初期設定・画面
6～8	気球の移動
9～11	何かと接触したか
12～14	ジーラ・ムーバーの移動
15～16	面クリア判定・点表示
17～21	ジーラの火炎攻撃とENDING
22	ジーラ表示
23～25	キャラクタデータ



〈FIRE STORM〉なんといっても、カイジュウが、ワカメのような火をふくのがいいね。音もでるし、おもしろいけど、宝は３つしか取れなかった。残念賞でした。ちゃんちゃん。

●このスズメがキミのエモノです

BIRD HUNTER

バード ハンター

FOR X1シリーズ（G-RAM要）
Hu-BASIC

●1画面プログラム9

BY SHIN'ICHI

これは単なるゲームです。決して鳥を撃つようなことはやめましょう。

つい最近、気のあったマイコン友人（野沢！ おまえのことだ）が転校してしまって、なかなかアイデアが浮かばなかったけれど、やっといくつかできたので送ったんです。しかし、鳥を撃つのは悪いことです。



●朝の低気圧をスカッとさせるゲーム

朝は眠い。なぜなら起きたばっかりだから。ふだんは心やさしい人でも、朝はとても不機嫌でピリピリしてる人って多いでしょ。このゲームの主人公もそんな人でした。朝、スズメの鳴き声で起こされてしまったキミは、無意識のうちにエアーライフルを手にとって、電線にとまっているスズメたちを次から次にと殺りくしていくのでした。

スペースキーでゲームスタート。テンキーで、照準を上下左右に動かして、スペースキーでショット！ 黄色のスズメは10点、青いスズメは20点なのだ。

ならんでいるスズメのうち１羽を撃ち落とすと、そのまわりにいたスズメはおどろいて逃げてしまう。

制限時間内に何羽撃ち落とせるか。



◀チュンチュン、スズメが画面でスズなりになってる。

■変数リスト

H$……照準のキャラクタ
W$……照準消去用
X,Y……照準の座標
XX,YY……照準の座標増分
HI……ハイスコア
SC……スコア
M$……musicデータ
TIM……制限時間
BX,BY……鳥の座標

■プログラムの説明

5	PCG設定・BGM等
10	画面設定1
15	初期設定
20	タイトル表示
25	キー入力処理・照準移動
30	BGM
35〜40	エアガン発射判定・照準表示・鳥の座標決定・表示・消去
45〜50	エアガン発射処理
55	画面設定2
60	スコア等表示
65	ゲームオーバー処理

BIRD HUNTER

```
5 CLS:FORI=225TO226:READI$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(I$):NEXT:RESTORE55:DATA0000081DBFF7E423C5A7E7E3C3
C3CE73C5A66FFFFFF7E00,00000000183C3C423C5A7EFFFFFF7EA500001800183C3CE7:N$=CHR$(29,29,29,31,31):T
EMPO200:PLAY"O5D4R1D4EFGFEDCR1C4DER1E4DR1D5"
10 WIDTH40:INIT:DEFINTA-Z:CLICKOFF:H$="┌ ┐"+N$+"└ ┘":W$="   "+N$+"   ":HI=0:FORI=4TO16STEP3:FORF
=5TO7:LINE(10,I*8+7-F)-(309,I*8+7-F),PSET,F:NEXT:NEXT:PRW 4
15 HI=HI-((SC-HI)>0)*(SC-HI):GOSUB55:PLAY"O5R4":TEMPO2000:TIM=500:X=17:Y=8
20 LOCATE6,0:CSIZE2:PRINT#0,"■BIRD HUNTER■":REPEAT:UNTIL STRIG(0):CSIZE0:CLS
25 ST=STICK(0):XX=((ST=4)-(ST=6))*2:YY=((ST=8)-(ST=2))*3:COLOR6:IF (X+XX<1)+(X+XX>36)+(Y+YY<1)+(
Y+YY>18) THEN XX=0:YY=0
30 READ M$:IF M$="@" THEN RESTORE55:M$="G"
35 IFSTRIG(0)THENGOTO45ELSELOCATEX,Y:PRINTW$:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATEX,Y:PRINTH$:PLAYM$:BX=INT(RND*1
8+1)*2:BY=INT(RND*5+1)*3:POKE@&H3000+BX+BY*40,225+RND
40 POKE@&H2000+BX+BY*40,39:BX=INT(RND*18+1)*2:BY=INT(RND*5+1)*3:LINE(BX-2,BY-2)-(BX+2,BY+2)," ",
BF:TIM=TIM-1:GOSUB60:IF TIM=0 THEN 65 ELSE GOTO25
45 F=9999:LINE(8,176)-((X+1)*8+4,(Y+1)*8+4),XOR,2,F:LINE(304,176)-((X+1)*8+4,(Y+1)*8+4),XOR,2,F:
L=INSTR("○♠",SCRN$(X+1,Y+1,1)):IFL>0THENBEEP:SC=SC+10-(L=2)*10
50 LINE(8,176)-((X+1)*8+4,(Y+1)*8+4),XOR,2,F:LINE(304,176)-((X+1)*8+4,(Y+1)*8+4),XOR,2,F:LINE(X-
1,Y+1)-(X+3,Y+1)," ",BF:TIM=TIM-1:GOSUB60:IFTIM=0THEN65ELSE25
55 DATAE,E,E,E,E,D,C,D,F,F,F,F,F,G,A,@:FORI=0TO310STEP309:LINE(I,0)-(I+10,180),PSET,2,BF:FORS=0T
O10:F=RND*32767:LINE(I+S,0)-(I+S,180),PSET,6,F:NEXT:NEXT:SC=0
60 COLOR6:LOCATE7,22:PRINT"/ SCORE ";SC;"    ":COLOR3:LOCATE7,23:PRINT"\ TIMER ";TIM:COLOR5:LOCAT
E21,22:PRINT"HI-SCORE ";HI:COLOR7:RETURN
65 PLAY"O7F2DFDCR7R7G2EGED":LOCATE12,11:CSIZE2:PRINT#0"TIME OUT":PAUSE10:GOTO15
```




〈BIRD HUNTER〉５本の電線に赤黄２種のすずめがとまっている。すずめにねらいさだめてあてる。ちょっとかわいそうみたいね、鳥を撃つなんて……。パンプいわく「愛鳥週間にはできないゲームだ」と言っていました。

●行ったりきたりで、ジワジワゴールに迫っていく!!

SPACE MAZE（スペースメイズ）

FOR X1シリーズ（G-RAM要）
Hu-BASIC

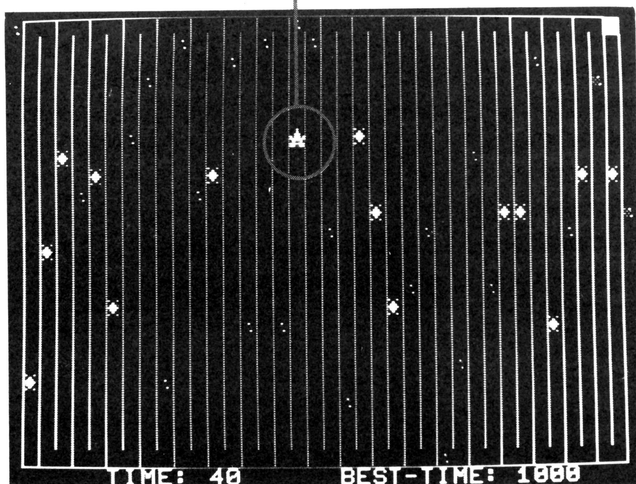
●1画面プログラム10



●スペースキーでタイミングをはかれ

といっても、迷路にはなってません。要するに、上へ行き、回りこんで下へ行く……この繰り返しです。なにごともなければ、ただそのまま進むわけだけど、右から赤い岩と白い物体が押しよせてきて、進みぐあいに影響をあたえていくのだ。

赤い岩にぶつかると、壁をへだてて1つまえに押しもどされる。逆に白い物体なら前に進むのだ。ブレーキはスペースキー。速さを競うゲームだよ。



▶作者はそういうけど、わしはこのゲーム、好きやねん。

BY 大野雄司



思いきりヒネクレた岐南工高3年の大野雄司!!

自己紹介などというものを書く気にもならないし、本を見てもそんなことを書いているやつはいないではないか。まさかこんなつまらんゲームが載るとは思わなかったがFM-7の徳丸裕一少年のSHOT GUNはもっとつまらん。今、暗い連中のあいだでゲームで金もうけするのがはやっています。

■変数リスト
BT……ベストタイム
X( ),Y( )……自機座標
B$……自分のキャラクタ
A$……横スクロールするキャラクタ

■プログラムの説明

10〜15	初期設定1
20	マシン語読み込み
30〜70	PCG設定
80	初期設定2
90〜100	画面設定
110	横スクロールするキャラクタの決定・表示
120	横スクロール・何かと衝突したときの処理
130	自機移動・表示・ゴール判定
140〜150	ゴールインの処理

■チェックポイント
このゲームは、スペースキーで操作するより、ただ観賞しているときのほうが速くゴールしてしまう場合があり、わけのわからないゲームです。ところで、110行のRND<.6で赤い物体（後退）と白い物体（前進）の出現を判定しています。小さくすると白い物体の出現の割合が高くなります。自分の技量にあわせて適当にかえてみてください。　（エイキチ）

SPACE MAZE

```
10 CLEAR:SCREEN0:WIDTH40:CLICKOFF:DEFINTA-Z:DIM B$(887),X(887),Y(911):TEMPO2000
15 CGEN:BT=1000:COLOR 7:LOCATE 13,18:PRINT "-- WAIT. --"
20 FOR I=0 TO 58:READJ$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+J$):NEXT:DATA 1,1,30,ED,78,FE,F0,38,2,3E,20,B,ED,
79,3,3,3E,C0,B9,20,EE,3E,33,B8,20,E9,B,1E,20,ED,59,79,D6,28,4F,78,DE,0,47,3E,2F,B8,20,F1,C9,1,0,
20,3E,27,ED,79,3,78,FE,24,20,F6,C9
30 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
40 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("0010384438100000441038 7C381044004410287C28104400")
50 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("000008000000400000000028142814000000000000000000")
60 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("63773E3E1C1C08081C08005D490800006377227F5D1C0808")
70 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("08081C1C3E3E7763000008495D00081C08081C5D7F227763")
80 FOR I=1 TO 37:L=255+(I MOD 2=1):FOR J=K TO K+23:X(J)=I:B$(J)=CHR$(L):NEXT:K=J:NEXT:FOR I=0 TO
 23:FOR J=I TO 887 STEP 48:Y(J)=23-I:Y(J+24)=I:NEXT:NEXT
90 FOR I=16 TO 297 STEP 16:LINE (I,7)-(I,191),PSET,1:LINE (I+8,0)-(I+8,183),PSET,1:NEXT:LINE (8,
0)-(304,191),PSET,1,B:LINE (296,0)-(304,7),PSET,6,BF
100 LOCATE 11,18:PRINT  "START (SPACE)";:IF STRIG(0) THEN CLS:CALL &HE02D:M=0:TIME=0:LOCATE 6,24
:COLOR7:PRINT "TIME: 0       BEST-TIME:";BT;:GOTO 110:ELSE 100
110 CGEN 1:LOCATE 39,RND*23:PRINT A$;:IF RND<.6  THEN A$="・" ELSE A$="◆"
120 CALL &HE000:C$=CHARACTER$(X(M),Y(M)):IF C$=" " THEN 130 ELSE IF C$="◆" THEN  PLAY "O6D:E":M=
M-48*(M<838):ELSE PLAY "O3D":M=M+48*(M>49)
130 LOCATE X(M),Y(M):PRINT B$(M);:LOCATE 11,24:CGEN:PRINT TIME;:M=M+STRIG(0)+1:IF M<888 THEN 110
140 CSIZE 2:COLOR 6:LOCATE 10,13:PRINT#0,"GOAL IN !";:IF TIME<BT THEN BT=TIME
150 COLOR3:GOTO 100
```


ポシェット告知板
〈MYパコカセットテープ〉（東京）黒田篤（和歌山）馬上勝司（福井）仲谷邦彦（香川）篠原一太（大阪）池部健司（静岡）沼上広志（三重）水野博昭（広島）坊田貴則（埼玉）原貴仁（長野）渋谷竜二郎（熊本）岩永幸二（愛知）松浦良政

●フィ〜ン、いったいオラどこを歩いてるだ!?

TAGOSAKU
タゴサク

FOR MZ-1500
QD-BASIC(MZ-5Z001)

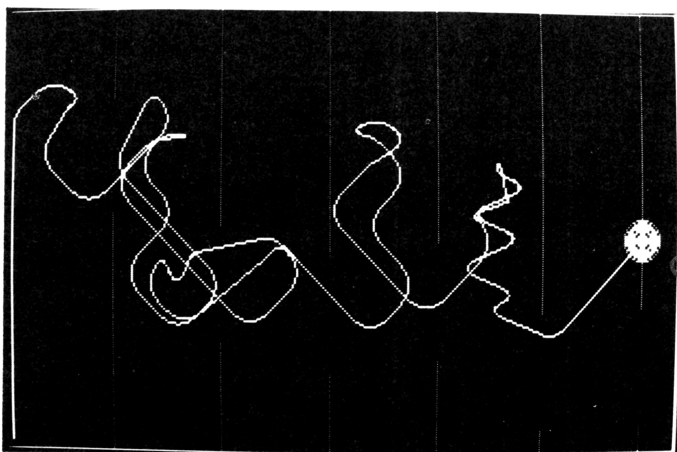
●1画面プログラム 11

●グニョ〜と緑色ドットがうねるのだ

㊙で勢力を拡大しつつあるテクポリ軍と、じり貧のわがポシェット軍との戦いが始まって350年が経過した。わがポシェット軍は最終兵器「SUPER WATER GUN」を開発。前線に送った。が、この兵器は水がないと使用できないのである。前線の惑星MZは全土が砂漠なので、キミは大型タンカー「TAGOSAKU」に乗りこんで、前線まで水を運ぶことになった。しかし、途中の道にはテクポリの㊙バリアがはられている。しかも！ キミはうかつにも酒を飲んで酔っぱらってしまったではないか。

キミは、どうも思いどおりには動かないTAGOSAKU（左下の点）をカーソルキーであやつって、画面の右端を目指せ。





▲イラストを頼んだら、タンカーじゃなくて「田吾作どん」を描いてくれました。

BY URB

URB自画像

ポシェットがこのゲームを採用したのもなんか動きがきれいだから。

某商業高校にかよっている15歳の少年です。このゲームは、遊ぶというより、ドットが作るおもしろい軌跡を見て楽しめるのではないかと思います。いま、パート2もできているのです！ なお、とても自分の顔など人に見せられるしろものではないので、顔写真はことわらせていただきました。

TAGOSAKU

```
1  INIT"CRT:G":R=50:S=0:GOTO10
2  GETG$:IFG$=""THENG$=A$
3  C=C+(G$="■")*(C<10)-(G$="■")*(C>-10):D
=D+(G$="■")*(D<10)-(G$="■")*(D>-10):X=X+
C/10:Y=Y+D/10:P=POINT(X,Y)
4  ONP/2GOTO11,5,9
5  SET[4]X,Y:A$=G$:GOTO2
6  A=319:B=199:C=0:D=0:X=3:Y=195
7  FORI=RTOASTEPR:LINE[2]I,0,I,A:E=RND(1)
*179:LINE[0]I,E,I,E+R:NEXT
8  BOX[2]0,0,A,B:LINE[6]A,0,A,B:GOTO2
9  S=S+1:R=R-3:IFR<15THENR=40:S=S+5
10 CLS3:G$="":A$="":GOTO6
11 FORI=1TO9:CIRCLE[2]X,Y,I:NEXT:PRINT"H
I SCORE ";H:IFS>HTHENH=S:PRINT"YOUR SCOR
E IS HI SCORE!!"
12 PRINT"SCORE ";S:PRINT"HIT SPC KEY!!"
13 GETG$:A$="":IFG$=" "THEN1
14 GOTO13
```

■変数リスト

R……壁の間隔
S……スコア
X,Y……自分の座標
C,D……自分の座標増分
H……ハイスコア
G$……キー入力

■プログラムの説明

1	初期設定1
2	キー入力
3	自分の移動処理
4	面クリア等判定
5	自分表示
6	初期設定2
7〜 8	画面設定
9〜10	面クリア処理
11〜14	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

面が進むにつれてバリアの間隔が少しせまくなりパニックになってしまいます。面クリアのときや、壁（バリア）に衝突したときに、何の音もなく少しさびしいと思いますので適当に付けたしてみてください。 （エイキチ）

〈MYパコカセットテープ〉（青森）石川文仁（山形）井上康史（神奈川）高橋徹哉（鹿児島）西村英訓（群馬）加藤浩士（岐阜）岩上篤史（高知）大久保隆志（奈良）高松和生（鳥取）北村法文（岩手）東海林泰史（山梨）溝呂木隆善

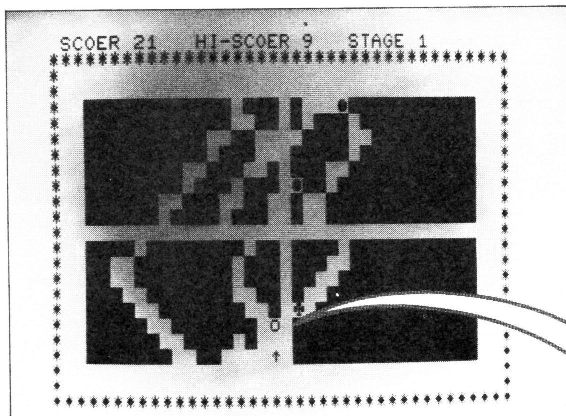
●ピピピピ、音波探知器がひときわ高く鳴るのは宝のありか！

古代の島

FOR MZ-2000/2200

MZ-1200I

●1画面プログラム12



▲わっ、宝が出てきた。怪物につかまるまえにパクリ！

BY 野島 努



最近めっきりマイコンにさわる機会が少なくなって、たまにさわってもCGや電子回路の計算プログラムなどを作るだけ。ゲームも長いのはいやだし、キャラクタを考えるのは面倒で……といった具合で1年ぶりに作ったゲームがこれです。

友だちに似顔絵をかいてもらったら、こんなになってしまいました

●遺跡の石のなかにキミの宝が眠る

Ancient island（古代の島）……この島には廃墟となった古代の遺跡がある。この島に伝わる伝説によれば、巨石の奥深くに宝が隠されているという。キミは大金持ちを夢見て、この島におりたったのだが……。

最初、♡のキミはカーソルキーを押すと矢印に変わって進みはじめる。スペースキーで矢印の方向にある石を2回たたくと、石を1ブロック分崩すことができる。

ずっと鳴っている音は宝探知器で、近ければ近いほど音が高くなる。ただし、この機械のエネルギーは石なので、ときどき石を崩さないとだめ。

わな（●）をまきちらしながらキミを追いかけてくる怪物（♣）につかまらないように、うまく宝（○）を掘りあてでくれ！



■変数リスト
X,Y……自分の座標
A,B……自分の座標増分
X1, Y1……怪物(敵)の座標
ZX,ZY……怪物(敵)の座標(演算用)
A$( )……石のキャラクタ
R……面数
S……スコア
H……ハイスコア
C……自分のキャラクタ
TX,TY……宝の座標
XX,YY……破壊する石の座標
K$……キー入力

■プログラムの説明

10～20	初期設定
30～40	画面設定
50	宝の位置設定
60	スコア等表示
70	キー入力
80	自分移動
90	石を破壊するか？
100	自分の座標前方のキャラクタの判定
110	自分・宝の表示
120	面クリア処理
130	音をだす
140	わなの表示
150	怪物(敵)の移動・表示
160～180	ゲームオーバー処理
190～200	石の破壊処理
210	キー入力判定

古代の島

```
 10 CONSOLE C40R:TEMPO 7:DIM A$(4):A$(1)="■":A$(2)="▒":A$(3)=" ":R=1:S=0
 20 X=19:Y=12:ZX=19:ZY=2:X1=ZX:Y1=ZY:C=134:POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166↵
 30 A$=STRING$("*",39):PRINT"®⇩";A$:FORI=1TO21:PRINT"*";SPACE$(37);"*":NEXT:PRIN
TA$:A$="⇩"+STRING$(A$(1),16)+" "+STRING$(A$(1),16):FORI=1TO18:A$=A$+"⇦":NEXT
 40 FOR I=1 TO 8:CURSOR3,I+2:PRINTA$:CURSOR3,I+11:PRINTA$:NEXT:TI$="000000":Q=0
 50 TX=INT(RND(1)*37)+1:TY=INT(RND(1)*21)+2:IF CHARACTER$(TX,TY)<>A$(1) THEN 50
 60 CURSORX,Y:PRINT" ◫ SCOER";S;"   HI-SCOER";H;"   STAGE";R:IFK$<>""THENL$=K$
 70 GET K$:GOSUB 210:IF (A=0)*(B=0) THEN 90
 80 C=(7-A)*ABS(A)/2+(3-B)*ABS(B)/2+128:IF L$=K$ THEN X=X+A:Y=Y+B
 90 IF K$=" " THEN K$=L$:GOSUB 210:XX=X+A:YY=Y+B:GOSUB 190
 100 Q$=CHARACTER$(X,Y):IF (Q$=A$(1))+(Q$=A$(2))+(Q$="*") THEN X=X-A:Y=Y-B
 110 CURSOR X,Y:PRINTCHR$(C):IF CHARACTER$(TX,TY)=" "THEN CURSOR TX,TY:PRINT"o"
 120 IF (X=TX)*(Y=TY) THEN MUSIC"A3AAAAAA":S=S-R*100*(Q>30/R+5):R=R+1:GOTO 20
 130 IF VAL(TI$)<30/R+3 THEN POKE$0F1A,SQR((TX-X)^2+(TY-Y)^2)+1:USR($0F14)
 140 CURSOR X1,Y1:PRINT " ":IF RND(1)<R/50 THEN CURSOR X1,Y1:PRINT "●"
 150 ZX=ZX+SGN(X-X1)*R/(2.5+R):ZY=ZY+SGN(Y-Y1)*R/(2.5+R):X1=INT(ZX):Y1=INT(ZY):C
URSOR X1,Y1:PRINT "♣":IF ((X1<>X)+(Y1<>Y))*(Q$<>"●") THEN 60
 160 CURSOR13,12:PRINT"REPLAY ? (Y/N)":GETK$:IFK$="Y"THENH=H-(H<S)*(S-H):GOTO10
 170 IF K$="N" THEN POKE$952,166:POKE$0F1A,96:END
 180 GOTO 160
 190 P=0:FORI=1TO2:P=P+(A$(I)=CHARACTER$(XX,YY))*(-I):NEXT I:IF P=0 THEN RETURN
 200 MUSIC"CO":CURSOR XX,YY:PRINTA$(P+1):TI$="000000":S=S+P:Q=Q+1:RETURN
 210 A=(K$="4")-(K$="6"):B=(K$="8")-(K$="2"):RETURN
```



〈古代の島〉中央のハートが自分。カーソルを動かすと矢印になって、あちこちを掘りながら宝をとるゲーム。宝のあるほうに近くなるにつれて、音が大きくなる。掘らないでウロウロしていると音が消えちゃうので、上手くなったらやってみて。

●ファミコン1画面ハイパーカーレーシングゲームなのじゃ！

F1ゲーム

FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック

●1画面プログラム13



TIME 316

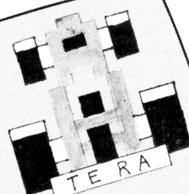


▲これは画面の一部分です（もちろん）。カチャカチャカチャッとハイパーオリンピックの要領で車は走っていくのです。

■変数リスト
X,Y……車の座標
I,J,L……コースのライン用
U……タイム&スコア
P……キー入力用

■プログラムの説明
10〜 20　初期設定
25〜 35　画面作成
40　スタート音
45〜 50　タイム表示
60〜 70　車の移動。ゴール処理
80　ゲームオーバー処理
90〜100　リプレイ待ち

BY 寺 LINE文つき16KBのベーシックカートリッジがほしいな！



学校から帰ってみると、テクポリ専用の封筒が目についた。ぼくはボツになったと思って封筒をあけてみるとなんと採用されていたのだ。そのあと20分ほどボンヤリしてました。ところでLINE文があって16KBくらいのファミベーがほしい。

F1ゲーム

```
10 X=10:Y=110:SPRITE ON:CLS
20 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)="ホヘミマ":SPRITE0,X,Y
25 FORJ=0TO26:LOCATEJ,10:PRINTCHR$(227):NEXT
30 FORI=10TO13:LOCATE27,I:PRINTCHR$(226):NEXT
35 FORL=0TO26:LOCATEL,13:PRINTCHR$(227):NEXT
40 PLAY"O2A2R5A2R5A2R5O3A5"
45 FORU=500TO0STEP-1
50 LOCATE10,9:PRINT"TIME ";RIGHT$("   "+STR$(U),3)
60 P=STICK(0)
70 X=X-(P=K):K=1-P:SPRITE0,X,Y:IFX=220THENPLAY"O3CDEFGABO4C":CLS:LOCATE8,10:PRINT"SCORE";U:GOTO 90
80 NEXT:PLAY"O1C6":CLS:LOCATE10,14:PRINT"ジカンギレ"
90 IFSTRIG(0)=1THENRUN
100 GOTO 90
```

●わっ、ハイパーレース

という感じで、いやあファミリーベーシックの1画面らしい作品です。

左のほうから出てくる車を、コントローラーの✚ボタンを使って走らせる。走らせ方は、このボタンの右方向のところだけをカタカタカタッとすばやくたたきつづければいいのだ。ハイパーオリンピックと同じだね。もちろん、おしっぱなしにしていると動かないし、タイミングがわるいとあまり効率的には動いてくれないよ。

行番号をつけずに、

CGSET, 1 [RETURN]

とすれば、車の色が赤くなる。たまに気分を変えてやってみたら？

リプレイは、スタートボタンを押せばいいよ。

■参考――BEEP 1月号『北斗練習ゲーム』

ポリェット告知板　〈MYパコカセットテープ〉（山口）中島洋（新潟）小林光雄（山梨）小林好行（北海道）成田勉（千葉）木曽次郎（宮城）大崎充浩（京都）水田義隆（滋賀）山本始（徳島）峯瀬正高（岡山）牧野健作（北海道）多津美浩二（兵庫）松原茂紀

新連載

でぶ大先生のオールマイティ・気分で移植

第1回 MZ-1500『BALL』(P 63)をMSXとX1に移植するついでに、ボールの4方向反射について考察してみたりなんかして……。

今月より、気分で始まってしまった移植コーナーであるからして、キミらの希望するマシンに、キミらの希望するゲームを移植するのである。ま、第1回は、あっちゃんのたっての希望により、この号に載っているMZ-1500用のBALLをMSXとX1に移植してみた。

私はプログラムやらマシンという実存的なものを愛している。よって、私の行う移植とは、つまり、リメイクを指すことが多い。ただ単に一応動くだけではさびしいからだ。

今回行う『BALL』の移植は原作に存在した欠陥を取り去ることで、MZ－1500用以上に、MSXおよびX1で楽しめるようにした。

『BALL』の欠陥とは、パズル型のゲームにありがちな画面構成をしているにもかかわらず、パズル性を強力に欠いているという点だ。パズル性を欠いているのは、ゲームにおける面の構成が自由でないのと、ボールの動きに不確定要素があるという、プログラム技術でかんたんに取り去ることのできる部分であるからして、ゲームのリメイクはかんたんにできる！

■まずは面を作るためのキャラクタに注目！

MSX用に移植する場合、MZ－1500が持っていて、MSXにない機能を把握せねばならない。『BALL』では、ユーザー定義キャラクタ機能だ。

マニュアルには書かれていないが、MSXは、BASICでサポートされていないが、この機能を持っているのである。SCREEN1のモードの場合だと、VRAMの0～&H7FF番地の内容がキャラクタとして表示されるからだ。

このへんの詳細は『秘技・キャラクタ定義』を参照してほしい。

■ゲームのメイン、4方向反射を考える！

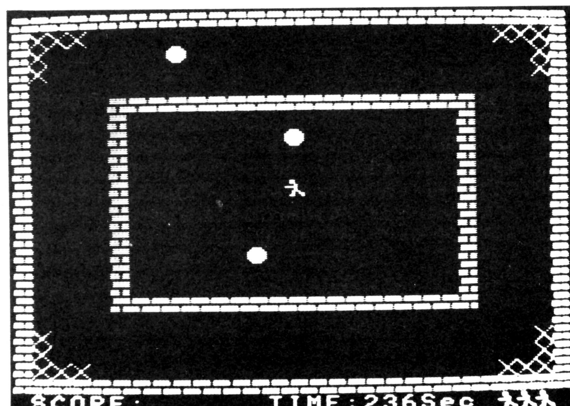
今回のプログラムのメインは、なんといっても4方向反射だ。最もかんたんなプログラムで、かなりの動画的効果が上げられるので、使ったことのない人はすぐに、プログラムの一部に応用してみるべきだ。

4方向反射とは、その名のとおり、4つの動く方向を持った物体(『BALL』ではボール）の動きをディスプレイ上でシミュレートすること。ただし、正確にシミュレートするだけではゲームとして楽しくないので、今回は、いくつかの特例を設けてある。『ボールの反射の仕方の基礎知識』の図を見てもらえばわかるように、プログラミングも楽なようにしているのだ。

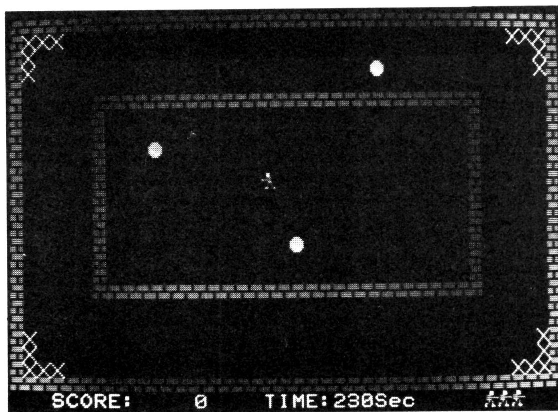
サンプルプログラムを実行してみるとわかるように、『BALL』では1つだったボールを2つにしてある（リストの150行にあるM=1を変えるとボールの数が変わる。例えばM＝2とするとボールが3つになるのだ)。これはゲーム性を高めるために行ったもので、実際ゲームになると、その効果が大変大きかった（ゲームでは速度を上げるために、この部分をマシン語にしている)。

まず、P63を読んだうえで、移植版を打ちこみ、遊んでみてほしい。

ううむ、簡潔な文章だ。



▲MSX『BALL』の画面。ボールは3個でスリルが大きくなった。



▲X1『BALL』の画面。ほとんど同じ(あたりまえか)。

●4方向反射サンプルプログラム

```
100 SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:CLS
110 GOSUB 1010
120 '
130 ' SAMPLE
140 DEFINT A-Z
150 M=1
160 DIM X(M),Y(M),XH(M),YH(M)
170 C=128:K$=CHR$(C):B$=CHR$(153):S$=CHR
$(131)
180 LOCATE 1,0:PRINT STRING$(29,K$)
190 FOR I=1 TO 22
200 LOCATE 1,I:PRINT K$;STRING$(27,S$);K
$;
210 NEXT
220 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(29,K$);
230 :
240 FOR I=0 TO M
250  X(I)=INT(RND(1)*28)+2
260  Y(I)=INT(RND(1)*21)+1
270  XH(I)=1+(RND(1)<.4)*2
280  YH(I)=(1+(RND(1)<.4)*2)*32
290 NEXT
300 :
310 FOR I=0 TO M
320  X1=X(I):Y1=Y(I):XH=XH(I):YH=YH(I)
330  AD=&H1800+Y1*32+X1
340  DX=VPEEK(AD+XH) AND 1
350  DY=VPEEK(AD+YH) AND 1
360  D=VPEEK(AD+XH+YH)
370  IF (D AND 1)=1 THEN 410
380   IF DX=DY THEN XH=-XH:YH=-YH:GOTO 4
40
390   IF DX=0 THEN XH=-XH ELSE YH=-YH
400   GOTO 440
410  X(I)=X1+XH:Y(I)=Y1+YH¥32
420  LOCATE X(I),Y(I):PRINT B$;
430  LOCATE X1,Y1:PRINT S$
440  XH(I)=XH:YH(I)=YH
450 NEXT
460 GOTO 300
470 :
1000 '   SET PATTERN
1010 FOR I=1 TO 10
1020  READ D
1030  FOR J=0 TO 7
1040   READ D$:VPOKE D*8+J,VAL("&H"+D$)
1050  NEXT
1060 NEXT
1070 VPOKE &H2010,&H80
1080 VPOKE &H2011,&HF0
1090 VPOKE &H2012,&H50
1100 VPOKE &H2013,&HA0
1110 RETURN
1120 DATA 128,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00
1130 DATA 131,00,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA 130,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00
1150 DATA 153,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
1160 DATA 145,81,42,24,18,18,24,42,81
1170 DATA 129,06,08,76,E7,FD,FB,7E,2C
1180 DATA 137,08,08,8B,EB,1C,20,40,C0
1190 DATA 139,8C,C8,28,10,1F,10,0C,0C
1200 DATA 141,03,02,04,38,D7,D1,10,10
1210 DATA 143,30,30,08,F8,08,14,13,31
```

●サンプルプログラムの解説

■プログラムの説明

100～290　画面、変数の初期化を行う

310～450　ボールを動かす

1000～1210　キャラクタ定義

■変数リスト

X(n),Y(n)……n番目のボールの座標

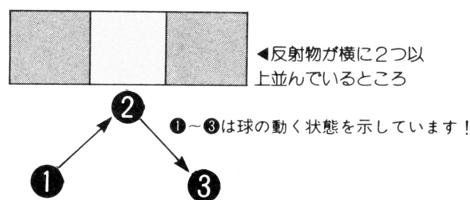
XH(n),YH(n)……n番目のボールの動くべき位置を算出するためのデータ。

●ボールの反射の仕方の基礎知識

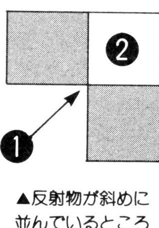
❶反射物とはキャラクタコードが偶数のキャラクタであると決めた

❷ボールは斜めの4方向に動く

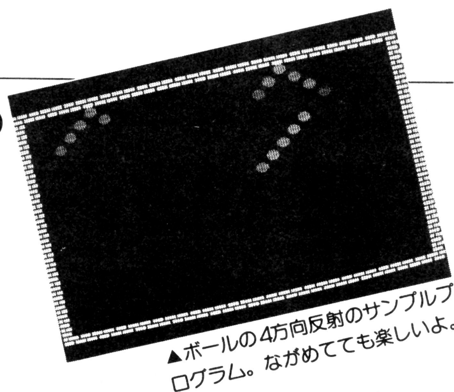
❸反射物に当たったときは次のように反射する



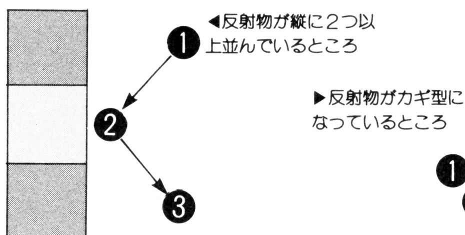
❶～❸は球の動く状態を示しています！

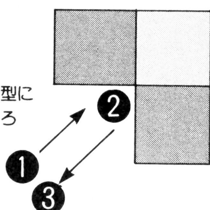


▲反射物が斜めに並んでいるところ



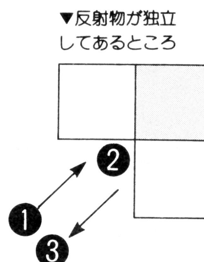
▲ボールの4方向反射のサンプルプログラム。ながめてても楽しいよ。





▶反射物がカギ型になっているところ

▼反射物が独立してあるところ



□は次に動くべき座標にある反射物

■はただの反射物

□は空白

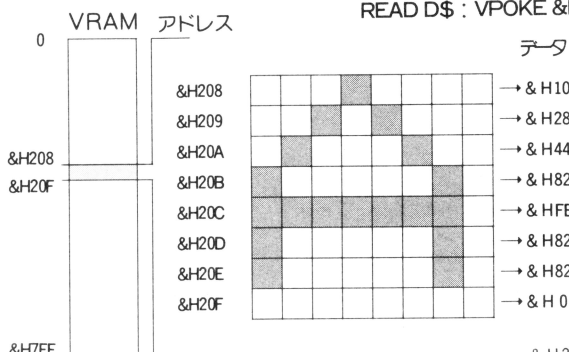
以上の反射をプログラミングすると、サンプルプログラムの320～440行のようになる。

ポケット告知板

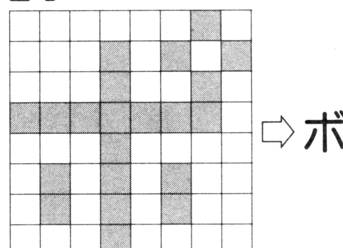
〈パソコンソフト〉今回は2名に1万円以内のソフトをあげちゃうというBigな企画。でもポケコンユーザーをはじめとする一部のみなさんには、ちょっと不公平だったね。ごめんなさい。えーと、彼らのヒンシュクコールの中で選ばれた2名は!?

秘技・キャラクタ定義

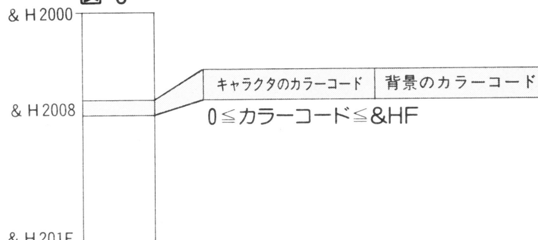
①MSXでは図－1のようにキャラクタのパターンがVRAMに入っている。



②よって、ユーザー定義キャラクタとして図－2のようなキャラクタを定義するには、FOR I＝0 TO 7：READ D$：VPOKE &H208+I,VAL("&H"+D$)：NEXT：PRINT"A"：DATA 02, 15, 12, FE, 10, 54, 54, 10となる。



③ユーザー定義キャラクタに色を付けるには次のように行えばよい。MSXのSCREEN1ではキャラクタ8つに付き、2色（背景色を含む）が指定可能なのだ（図3）。例えば、VPOKE &H2008, &HF4とすると、ⓐ、A、B、C、D、E、F、Gに対応したキャラクタが青地に白で表示されるようになる。



移植版『BALL』で遊んでみよう！

というわけで、MSX(16K以上)、X1シリーズのそれぞれに移植したリストを掲載しておこう。

遊び方は、63ページ、MZ-1500用の『BALL』とだいたい同じ。ただ、ボールが3つになっていること、それから、出口に人がはいりこめないようになっていることなど、ちょっと変えているところもある。

ちなみに、MSX版もX1版もほとんどプログラムは同じなので、X1用リストのプログラム解説は省略した。MSX版の解説を参考にしてほしい。

●FOR MSX(16K)『BALL』

```
100 '    THE BALL
110 '    ORIGINAL VERSION BY K.K
120 '    ENHANCED BY DEBU
130 :
140 '    INITIALIZE
150 SCREEN 1:WIDTH 32:COLOR 15,0,0:CLS
160 KEY OFF
170 CLEAR 300,&HDFFF:DEFINT A-Z:M=2:P=1
180 DEF USR=&HE000:WRK=&HE0C8:HI=1000
190 DIM C$(2),H$(3)
200 B=128:G=130:O=145:S=131:BO=129:BA=15
3:C$(0)=CHR$(S):C$(1)=CHR$(B):C$(2)=CHR$
(O):FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(137+I*2):NEX
T:BO$=CHR$(BO):BA$=CHR$(BA):G$=CHR$(G):I
$=C$(0)+BA$+BO$+C$(1)+G$+C$(2)
210 GOSUB 2010:GOSUB 1010:PLAY"T255L64"
220 :
230 '    GAME START
240 :
250 N=3:SC=0:PC=0
260 ON PC MOD (P+1)+1 GOTO 270,280,290,3
00,310,320,330,340,350,360
270 RESTORE 4010:GOTO 370
280 RESTORE 4230:GOTO 370
290 RESTORE 4010:GOTO 370
300 RESTORE 4010:GOTO 370
310 RESTORE 4010:GOTO 370
320 RESTORE 4010:GOTO 370
330 RESTORE 4010:GOTO 370
340 RESTORE 4010:GOTO 370
350 RESTORE 4010:GOTO 370
360 RESTORE 4010
370 GOSUB 3010:BL=M+1:BF=0:TIME=0:T=240
380 :
390 LOCATE 19,23:PRINT USING"###";T;
400 LOCATE 8,23:PRINT USING"#####";SC;
410 IF BL>0 THEN 460
420 PLAY"S1M10000O5CCCDDDCCCABABAB"
430 IF PLAY(0) THEN 430
440 PC=PC+1:SC=SC+T*10:GOTO 260
450 :
460 IF T>0 THEN 650
470 LOCATE BX,BY:PRINT C$(0);:BF=0:TIME=
0
480 N=N-1:LOCATE 26,23:PRINT USING"&  &"
;STRING$(N,H$(3));:IF N>0 THEN 590
490 PLAY"S10M1000CDCDDEDEFFF"
500 IF SC>HI THEN HI=SC
510 LOCATE 11,8:PRINT "GAME  OVER"
520 LOCATE 11,10:PRINT "YOUR SCORE"
530 LOCATE 16,11:PRINT USING"#####";SC
540 LOCATE 11,12:PRINT "HI-  SCORE"
550 LOCATE 16,13:PRINT USING"#####";HI
560 LOCATE 10,15:PRINT "HIT  [SPACE]"
570 IF STRIG(0)=0 THEN 570 ELSE 250
580 :
590 PLAY"S0M10000O3BBAAGGFFEEDDCCCC"
600 T=(T+1) MOD 4:LOCATE X,Y:PRINT H$(T)
;:I=(I+1) MOD (M+1):IF USR(I)=O THEN BL=
BL-1:SC=SC+100:GOTO 870
610 IF PLAY(0) THEN 600
620 PLAY"S10M99907C"
630 :
640 '    MOVE BY STICK(0)
650 I=STICK(0)
```

リスト次ページに続く



ポシェット告知板 〈パソコンソフト当選者〉ジャジャジャジャーン！ 発表しまーす。千葉県千葉市の山下勇人クン（PC-8801mkII SRモデル30のユーザー）と、兵庫県明石市の浜田満クン（CF-2700RAM32KB＝MSXのユーザー）の2人です。おめでとう。

```
660 XH=(I=7)-(I=3):YH=(I=1)-(I=5)
670 IF XH=0 AND YH=0 THEN 810
680 AD=&H1800+X+XH+(Y+YH)*32
690 ON INSTR(I$,CHR$(VPEEK(AD))) GOTO 78
0,710,760,740,810,810
700 :
710 LOCATE X,Y:PRINT C$(0);:X=X+XH:Y=Y+Y
H:LOCATE X,Y:PRINT H$(1-(XH=-1)*2+YH);
720 GOTO 480
730 :
740 IF VPEEK(AD+XH+YH*32)=S THEN LOCATE
X+XH*2,Y+YH*2:PRINT C$(1);:GOTO 780 ELSE
 810
750 :
760 PLAY"S0M500O6AF":TIME=TIME-10800:BF=
0
770 :
780 LOCATE X,Y:PRINT C$(0);:X=X+XH:Y=Y+Y
H:LOCATE X,Y:PRINT H$(1-(XH=-1)*2+YH);
790 :
800 '   MOVE BALL
810 I=0
820 D=USR(I)
830 IF D=O THEN BL=BL-1:SC=SC+100:PLAY"S
10M500O4A":GOTO 850
840 IF D<144 AND D>136 THEN 480
850 I=I+1:IF I<=M THEN 820
860 '   PUT BONUS
870 T=240-INT(TIME/60)
880 IF T>30 OR BF=1 THEN 910
890 BX=RND(1)*27+2:BY=RND(1)*20+1
900 IF VPEEK(&H1800+BX+BY*32)<>S THEN 89
0 ELSE BF=1:LOCATE BX,BY:PRINT BO$;
910 GOTO 390
920 :
1000 '   SET PATTERN
1010 RESTORE 1130
1020 FOR I=1 TO 10
1030 READ D
1040 FOR J=0 TO 7
1050 READ D$:VPOKE D*8+J,VAL("&H"+D$)
1060 NEXT
1070 NEXT
1080 VPOKE &H2010,&H80
1090 VPOKE &H2011,&HF0
1100 VPOKE &H2012,&H50
1110 VPOKE &H2013,&HA0
1120 RETURN
1130 DATA 128,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00
1140 DATA 130,7F,7F,7F,00,F7,F7,F7,00
1150 DATA 131,00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATA 153,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
1170 DATA 145,81,42,24,18,18,24,42,81
1180 DATA 129,06,08,76,E7,FD,FB,7E,2C
1190 DATA 137,08,08,8B,EB,1C,20,40,C0
1200 DATA 139,0C,0C,10,1F,10,28,C8,8C
1210 DATA 141,03,02,04,38,D7,D1,10,10
1220 DATA 143,30,30,08,F8,08,14,13,31
2000 '   POKE MACHINE LANGUAGE
2010 RESTORE 2120
2020 FOR L=0 TO 24
2030 SUM=0
2040 FOR I=0 TO 7
2050 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
2060 POKE &HE000+L*8+I,D:SUM=SUM+D
2070 NEXT
2080 READ D:IF D<>SUM THEN PRINT "DATA E
RROR IN ";2120+L*10:STOP
2090 NEXT
2100 RETURN
2110 '   MACHINE LANGUAGE DATA
2120 DATA 3A,F8,F7,87,87,87,11,C8,1175
2130 DATA E0,83,5F,8A,93,57,DD,21,1076
2140 DATA 00,00,DD,19,DD,7E,00,B7,776
2150 DATA C8,DD,66,01,DD,6E,02,E5,1086
2160 DATA DD,7E,03,84,67,DD,7E,04,936
2170 DATA 85,6F,CD,B5,E0,CD,4A,00,1133
2180 DATA 32,F8,F7,FE,91,28,71,E6,1327
2190 DATA 01,20,4D,E1,E5,DD,7E,03,914
2200 DATA 84,67,CD,B5,E0,CD,4A,00,1124
2210 DATA E6,01,4F,E1,E5,DD,7E,04,1115
2220 DATA 85,6F,CD,B5,E0,CD,4A,00,1133
2230 DATA E6,01,B9,20,12,DD,7E,03,816
2240 DATA ED,44,DD,77,03,DD,7E,04,999
2250 DATA ED,44,DD,77,04,18,17,79,817
2260 DATA E6,01,20,0A,DD,7E,03,ED,860
2270 DATA 44,DD,77,03,18,08,DD,7E,790
2280 DATA 04,ED,44,DD,77,04,E1,C9,1079
2290 DATA DD,7E,01,DD,86,03,DD,77,1046
2300 DATA 01,DD,7E,02,DD,86,04,DD,930
2310 DATA 77,02,3E,99,CD,4D,00,E1,843
2320 DATA CD,B5,E0,3E,83,C3,4D,00,1075
2330 DATA DD,36,00,00,E1,CD,B5,E0,1110
2340 DATA 3E,83,C3,4D,00,EB,21,00,733
2350 DATA 00,7A,54,19,29,29,29,29,395
2360 DATA 29,5F,19,11,00,18,19,C9,428
3000 '   PUT SCREEN
3010 LOCATE 1,0:PRINT STRING$(29,G$)
3020 FOR I=1 TO 21
3030 LOCATE 1,I:PRINT G$;SPC(27);G$;
3040 NEXT
3050 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(29,G$);
3060 LOCATE 2,23:PRINT USING"SCORE:#####
";SC;
3070 LOCATE 14,23:PRINT USING"TIME:###Se
c";T;
3080 LOCATE 26,23:PRINT USING"&  &";STRI
NG$(N,H$(3));
3090 FOR I=1 TO 21
3100 READ D$
3110 FOR J=1 TO 27
3120 LOCATE J+1,I:PRINT C$(VAL(MID$(D$,J
,1)));
3130 NEXT
3140 NEXT
3150 FOR K=0 TO M
3160 POKE WRK+K*8,1:READ X,Y
3170 POKE WRK+K*8+1,X:POKE WRK+K*8+2,Y
3180 POKE WRK+K*8+3,255+(RND(1)<.4)*254
3190 POKE WRK+K*8+4,255+(RND(1)<.4)*254
3200 NEXT
3210 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT H$(0);
3220 RETURN
4000 '   PATTERN DATA
4010 DATA 222000000000000000000000222
4020 DATA 200000000000000000000000002
4030 DATA 200000000000000000000000002
4040 DATA 000000000000000000000000000
4050 DATA 000011111111111111111110000
4060 DATA 000010000000000000000010000
4070 DATA 000010000000000000000010000
4080 DATA 000010000000000000000010000
4090 DATA 000010000000000000000010000
4100 DATA 000010000000000000000010000
4110 DATA 000010000000000000000010000
4120 DATA 000010000000000000000010000
4130 DATA 000010000000000000000010000
4140 DATA 000010000000000000000010000
4150 DATA 000010000000000000000010000
4160 DATA 000010000000000000000010000
4170 DATA 000011111111111111111110000
4180 DATA 000000000000000000000000000
4190 DATA 200000000000000000000000002
4200 DATA 200000000000000000000000002
4210 DATA 222000000000000000000000222
4220 DATA 8,7,23,15,15,2, 17,10
4230 DATA 000010000100000001000010000
4240 DATA 000010000100000001000010000
4250 DATA 000010000100000001000010000
4260 DATA 000010000100000001000010000
4270 DATA 111111111111111111111111111
4280 DATA 000010000000000000000010000
4290 DATA 000010001000000000100010000
4300 DATA 000010001000000000100010000
4310 DATA 000010001001111100100010000
4320 DATA 000010001001222100100010000
4330 DATA 000010001001222100100010000
4340 DATA 000010001001000100100010000
4350 DATA 000010001000000000100010000
4360 DATA 000010001000000000100010000
4370 DATA 000010001000000000100010000
4380 DATA 000010001000000000100010000
4390 DATA 111111111111111111111111111
4400 DATA 000010000100000001000010000
4410 DATA 000010000100000001000010000
4420 DATA 000010000100000001000010000
4430 DATA 000010000100000001000010000
4440 DATA 2,1,28,2,17,20, 16,14
```

新開発"自動チェックサム"!

特許念願中（No.141421356）

2000行からのマシン語書き込みプログラムは、データの自動的照合を行い、データに誤りがあると判断した場合に、DATA ERROR IN ××××と誤りのあった行番号を指摘してくれます。くれぐれも、このエラーメッセージのことで編集部に電話をしないでください。また、この方式を自作のゲームなどで使いたい場合、ポシェットなどの、テクノポリス関連誌へ投稿する際に限り、大歓迎です。

〈山梨県・河野真知子サン〉このまえ、編集室に遊びにいったときは、さぞ驚いたことでしょう。バーモンドカレーのルーをプレゼントしたんだもん。でも中味はキャンディだったでしょ。かんべんしてね。☆マイッタ！　どうもごちそうさま。☆

MSX版『BALL』を解説しておこう！

■プログラムの説明

150〜210…1度しか行わないイニシャライズ
250〜370…ゲーム1回ごとに行うイニシャライズ
390〜400…スコア、残りタイムの表示
410 …面クリア判定
420〜440…面クリア処理
460 …タイムオーバー判定
470〜480…タイムオーバー処理およびゲームオーバー判定
490〜570…ゲームオーバー処理
590〜620…ボールに当たったときの処理
640〜780…カーソルキーの入力により人を動かす
810〜900…ボールを動かす
1000〜1220…キャラクタ定義を行う
2000〜2360…マシン語プログラムをメモリに書きこむ
3000〜3220…面のパターンを表示する
4000〜 …面のパターンデータ

■変数リスト

M……ボールの個数
P……最大面数－1
WRK……ボールのデータ 格納番地(先頭)
HI……ハイスコア
C$(n)……面表示用のキャラクタ(n＝0で空白、n＝1でブロック、n＝0でボールの出口)
H$(n)……各方向に動いている人のキャラクタ
I$……人が動く時の判定用文字列。空白、ボール、ボーナス、ブロック、外壁、出口の順でキャラクタが並んでいる。
N……残りの人の数
SC……スコア
PC……現在の面数
BL……残りのボールの数
BF……ボーナス表示フラグ(0＝ON、1＝OFF)
T……残り時間(秒)
BX,BY……ボーナスの出現した位置
X,Y……人の座標
XH,YH……人の動くべき方向を算出するデータ
AD……キャラクタコード読み出し用のアドレス
その他いくつか

■A message from "Nop chaser"
(一般名チェックポイント)

170行のM1を M＝nとしてボールの数が変えられる。この場合、面パターンのデータのうち、ボールの初期位置の数を変えないとダメ。例えば、M＝5として、4220行をDATA 8, 7, 23, 15, 15, 15, 2, 8, 16, 21, 14, 17, 20, 17, 10, とするとボールが6コになる(2面目もデータを直さないとイケナイぞ)。

ボールが、あんまり、いっぱいになると、気味が悪くて、とっても楽しいのです。

By the way、面のデータは画面表示に直結しているのでかんたんに作れる。4010〜4210行のように、0＝空白、1＝ブロック、2＝ボールの出口という数字を使って、自分の好きな面を作ってみると、オモシロイ。

で、今回は第1回を記念して、キミの自作面を応募する。面パターンのデータとMの値がわかるようにテープにセーブして、「Nop chaserのTHE BALL係」まで送ること。MSX,X1どちらでもOK！ うまく、山科さんの許可が取れたらポシェットNo.4に載れるかもしれない!!

●FOR X1シリーズ『BALL』

```
100 '    THE BALL
110 '    ORIGINAL VERSION BY K.K
120 '    ENHANCED BY DEBU
130 :
140 '    INITIALIZE
150 SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,40:CGEN 1:COLOR 7,0:CLS 4
160 CLEAR &HDFFF:DEFINT A-Z:CLICK OFF:M=2:P=1
170 DEF USR=&HE000:WRK=&HE0C5:HI=1000
180 DIM C$(2),H$(3)
190 B=128:G=130:O=145:S=131:BO=129:BA=153:C$(0)=CHR$(S):C$(1)=CHR$(B):C$(2)=CHR$
(O):FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(137+I*2):NEXT:BO$=CHR$(BO):BA$=CHR$(BA):G$=CHR$(G):I
$=C$(0)+BA$+BO$+C$(1)+G$+C$(2)
200 GOSUB 2010:GOSUB 1010:TEMPO 1500
210 :
220 '    GAME START
230 :
240 N=3:SC=0:PC=0
250 ON PC MOD (P+1)+1 GOTO 260,270,280,290,300,310,320,330,340,350
260 RESTORE 4010:GOTO 360
270 RESTORE 4240:GOTO 360
280 RESTORE 4010:GOTO 360
290 RESTORE 4010:GOTO 360
300 RESTORE 4010:GOTO 360
310 RESTORE 4010:GOTO 360
320 RESTORE 4010:GOTO 360
330 RESTORE 4010:GOTO 360
340 RESTORE 4010:GOTO 360
350 RESTORE 4010
360 GOSUB 3010:BL=M+1:BF=0:TIME=0:T=240
370 :
380 LOCATE 23,24:PRINT USING"###";T;
390 LOCATE 10,24:PRINT USING"#####";SC;
400 IF BL>0 THEN 440
410 PLAY"O5CCCDDDCCCABABAB"
420 PC=PC+1:SC=SC+T*10:GOTO 250
430 :
440 IF T>0 THEN 630
450 LOCATE BX,BY:PRINT C$(0);:BF=0:TIME=0
460 N=N-1:LOCATE 32,24:PRINT USING"&  &";STRING$(N,H$(3));:IF N>0 THEN 570
470 PLAY"CDCDDEDEFFF"
480 IF SC>HI THEN HI=SC
490 LOCATE 15,8:PRINT "GAME  OVER"
500 LOCATE 15,10:PRINT "YOUR SCORE"
510 LOCATE 20,11:PRINT USING"#####";SC
520 LOCATE 15,12:PRINT "HI-  SCORE"
530 LOCATE 20,13:PRINT USING"#####";HI
540 LOCATE 14,15:PRINT "HIT  [SPACE]"
550 IF STRIG(0)=0 THEN 550 ELSE 240
560 :
570 K=1
580 PLAY"O3"+MID$("BBAAGGFFEEDDCCCC",K,1):K=K+1:T=(T+1) MOD 4:LOCATE X,Y:PRINT H
$(T);:I=(I+1) MOD (M+1):D=USR(I):IF D=O THEN BL=BL-1:SC=SC+100:GOTO 840
590 IF K<17 THEN 580
600 PLAY"O7C"
610 :
620 '    MOVE BY STICK(0)
630 I=STICK(0)
640 XH=(I=4)-(I=6):YH=(I=8)-(I=2)
650 IF XH=0 AND YH=0 THEN 780
660 ON INSTR(I$,CHARACTER$(X+XH,Y+YH)) GOTO 750,680,730,710,780,780
670 :
680 LOCATE X,Y:PRINT C$(0);:X=X+XH:Y=Y+YH:LOCATE X,Y:PRINT H$(1-(XH=-1)*2+YH);
690 GOTO 460
700 :
710 IF CHARACTER$(X+XH*2,Y+YH*2)=C$(0) THEN LOCATE X+XH*2,Y+YH*2:PRINT C$(1);:GO
TO 750 ELSE 780
```


〈ゆみちゃんトマト〉てつだうよなんどもどんなようだって（手伝うよ、何度もどんな用だって）（長野県・COPY）☆1
本目は、彼が知っている長い逆さ言葉を教えてくれました。アリガトネ。1カラグラム。☆

```
720 :
730 PLAY"O6AF":TIME=TIME-180:BF=0
740 :
750 LOCATE X,Y:PRINT C$(0);:X=X+XH:Y=Y+YH:LOCATE X,Y:PRINT H$(1-(XH=-1)*2+YH);
760 :
770 '   MOVE BALL
780 I=0
790 D=USR(I)
800 IF D=O THEN BL=BL-1:SC=SC+100:PLAY"O4A":GOTO 820
810 IF D<144 AND D>136 THEN 460
820 I=I+1:IF I<=M THEN 790
830 '   PUT BONUS
840 T=240-TIME
850 IF T>30 OR BF=1 THEN 880
860 BX=RND(1)*38+2:BY=RND(1)*21+1
870 IF CHARACTER$(BX,BY)<>C$(0) THEN 860 ELSE BF=1:LOCATE BX,BY:PRINT BO$:
880 GOTO 380
890 :
1000 '  SET PATTERN
1010 FOR C=&H20 TO &H7F:P$="":D$=CGPAT$(C)
1020 FOR I=1 TO 8:A=ASC(MID$(D$,I,1)):A=A OR VAL("&B"+LEFT$("0"+RIGHT$("0000000"
+BIN$(A),8),8)):P$=P$+CHR$(A):NEXT
1030 DEF CHR$(C)=P$+P$+P$:NEXT
1040 DEF CHR$(128)=HEXCHR$("00000000000000007F7F7F00F7F7F7000000000000000000")
1050 DEF CHR$(130)=HEXCHR$("00000000000000007F7F7F00F7F7F7000000000000000000")
1060 DEF CHR$(129)=HEXCHR$("000000000002060000000005EBFBFBF5E060A120000020600")
1070 DEF CHR$(143)=HEXCHR$("1818000000000003118181CFC0C000000181800800C141231")
1080 DEF CHR$(141)=HEXCHR$("01000000C1C1000000000038F8D0101001020404C7C10010")
1090 DEF CHR$(139)=HEXCHR$("18180000000008C1818707F600000000181800013028C88C")
1100 DEF CHR$(137)=HEXCHR$("0000C1C100000001101 0D0D0707000001000C1C708040203")
1110 DEF CHR$(153)=HEXCHR$("00000000303E0E003C7EFFFFFFFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C")
1120 DEF CHR$(131)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1130 DEF CHR$(145)=HEXCHR$("814224181824428100000000000000000000000000000000")
1140 RETURN
2000 '  POKE MACHINE LANGUAGE
2010 RESTORE 2120
2020 FOR L=0 TO 24
2030 SU=0
2040 FOR I=0 TO 7
2050 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
2060 POKE &HE000+L*8+I,D:SU=SU+D
2070 NEXT
2080 READ D:IF D<>SU THEN PRINT "DATA ERROR IN ";2120+L*10:STOP
2090 NEXT
2100 RETURN
2110 '  MACHINE LANGUAGE DATA
2120 DATA E5,7E,00,00,00,87,87,87,760
2130 DATA 11,C5,E0,83,5F,8A,93,57,1036
2140 DATA DD,21,00,00,DD,19,D1,DD,930
2150 DATA 7E,00,B7,C8,DD,66,01,DD,1054
2160 DATA 6E,02,E5,DD,7E,03,84,67,926
2170 DATA DD,7E,04,85,6F,CD,B1,E0,1201
2180 DATA ED,78,12,FE,91,28,6D,E6,1153
2190 DATA 01,20,4A,E1,E5,DD,7E,03,911
2200 DATA 84,67,CD,B1,E0,ED,78,E6,1428
2210 DATA 01,57,E1,E5,DD,7E,04,85,1026
2220 DATA 6F,CD,B1,E0,ED,78,E6,01,1305
2230 DATA BA,20,12,DD,7E,03,ED,44,891
2240 DATA DD,77,03,DD,7E,04,ED,44,999
2250 DATA DD,77,04,18,16,7A,B7,20,727
2260 DATA 0A,DD,7E,03,ED,44,DD,77,1005
2270 DATA 03,18,08,DD,7E,04,ED,44,691
2280 DATA DD,77,04,E1,C9,DD,7E,01,1118
2290 DATA DD,86,03,DD,77,01,DD,7E,1046
2300 DATA 02,DD,86,04,DD,77,02,3E,765
2310 DATA 99,ED,79,E1,CD,B1,E0,3E,1404
2320 DATA 83,ED,79,C9,DD,36,00,00,965
2330 DATA E1,CD,B1,E0,3E,83,ED,79,1382
2340 DATA C9,7C,26,00,44,4D,29,29,590
2350 DATA 09,29,29,29,4F,09,01,00,221
2360 DATA 30,09,44,4D,C9,00,00,00,403
3000 '  PUT SCREEN
3010 LINE (0,0)-(39,23),G$,7,B
3020 LOCATE 4,24:PRINT USING"SCORE:#####";SC;
3030 LOCATE 18,24:PRINT USING"TIME:###Sec";T;
3040 LOCATE 32,24:PRINT USING"&  &";STRING$(N,H$(3));
3050 FOR I=1 TO 22
3060 READ D$
3070 FOR J=1 TO 38
3080 LOCATE J,I:PRINT C$(VAL(MID$(D$,J,1)));
3090 NEXT
3100 NEXT
3110 FOR K=0 TO M
3120 POKE WRK+K*8,1:READ X,Y
3130 POKE WRK+K*8+1,X:POKE WRK+K*8+2,Y
3140 POKE WRK+K*8+3,255+(RND(1)<.4)*254
3150 POKE WRK+K*8+4,255+(RND(1)<.4)*254
3160 NEXT
3170 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT H$(0);
3180 RETURN
4000 '  MEN DATA
4010 DATA 22200000000000000000000000000000000222
4020 DATA 20000000000000000000000000000000000002
4030 DATA 20000000000000000000000000000000000002
4040 DATA 00000000000000000000000000000000000000
4050 DATA 00001111111111111111111111111111110000
4060 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4070 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4080 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4090 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4100 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4110 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4120 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4130 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4140 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4150 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4160 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4170 DATA 00001000000000000000000000000000010000
4180 DATA 00001111111111111111111111111111110000
4190 DATA 00000000000000000000000000000000000000
4200 DATA 20000000000000000000000000000000000002
4210 DATA 20000000000000000000000000000000000002
4220 DATA 22200000000000000000000000000000000222
4230 DATA 8,7,23,15,15,2, 17,10
4240 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4250 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4260 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4270 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4280 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4290 DATA 11111111111111111111111111111111111111
4300 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4310 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4320 DATA 00000100000111111111111111100000100000
4330 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4340 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4350 DATA 11111111111111111111111111111111111111
4360 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4370 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4380 DATA 00000100000111111111111111100000100000
4390 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4400 DATA 00000100000100000000000000100000100000
4410 DATA 11111111111111111111111111111111111111
4420 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4430 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4440 DATA 00000100000100000001000000100000100000
4450 DATA 22222100000100000001000000100000122222
4460 DATA 1,1,14,2,37,2, 20,8
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉＜いたいがはがいたい＜ー（食いたいが、歯が痛いクー）（長野県・COPY）☆2本目は、あきらかにオリジナルだとわかる作品。テクノポリス編集室にいる人と、読者しかわからないネ。最高だネ！　5カラグラム。☆

わくわくプログラムコーナー

そういうわけでわくわくします。今度はどんなプログラムがのってるかな？　フッフッフッ、まあまあ、読んでみてくださいね。

‼打ちこむまえに

使用しているBASICやモード、オプションの有無、メモリの容量などを確かめてから打ちこみをはじめてください。特にMSXについては、8K、16K、32K、64Kの各機種についてひとつひとつ動くかどうかを確かめています。8Kとあれば、全ての機種で動きますが16Kとなっているプログラムは、8Kでは動きません。ただし、8Kの機種でもオプションをつけてメモリの拡張をすればだいじょうぶです。

また、PC-8801mkIISRの場合は、V1、スタンダードにセッティングしてから入力、実行してください。

‼掲載リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小掲載しています。十分注意していますが、もしどうしても読めない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。電話番号などは、次の項目を参照してください。

‼バグについて

掲載プログラムは何度もチェックしているのでプログラムそのもののバグはまずないと考えてください。ただ、編集・印刷上のミスによりみなさんにご迷惑をおかけすることがときどきあることも事実です。毎号、こういうことのないように努力していますが、もし、リストが欠けていたり、見えなくなっていたり、何度見直してもプログラムがうまく動かなかったりした場合には、下記まで電話で問い合わせてください。

☎(03)295-4610　テクノポリス編集室ポシェット編集部

電話は、なるべく月曜～金曜の夕方5時～7時のあいだにおねがいします。また、なるべく、本とパソコンを手もとにおいて電話してください。

‼テープのサービスはしていません

最近、「プログラムが打ちこめないのでテープにセーブして送ってください」という手紙が多くなってきましたが、原則としておことわりしています。作者の住所・名前も教えることはできません。プログラムは、リストどおりに打ちこめば必ず動きます。もし、リストにバグがあった場合、電話やポシェット、テクノポリスのバグコーナーでお知らせしていますので、そちらでも確認してください。リストの打ちこみはそれだけでもプログラムの勉強になるはずです。あきらめずにがんばって！

お願い――土・日や休日、深夜の問合せ電話はご遠慮ください。



●助けなくちゃ！ ぼくたちの王女様を!!

HELP PRINCESS

ヘルププリンセス

FOR PC-8001mkII

N80-BASIC

標準打ち込みタイム30分

BY 14M131Cてか

免許は持ってないけど、バイクに夢中！

ただいまバイクにこっており、もうバリバリです。まだ、免許も持ってないけれど……。なんとか、パソコンと結びつけられないものかとなやんでおりますが、まだ私の技術では無理なのさっ！ だれか作ってくんないかなあ!!



王女様を助けに行くのはもちろん王子様

リモートコントロールの爆弾を仕かけて、ゴーストをやっつけていく王子の冒険物語。もちろん、王女様を助けに行くのです！

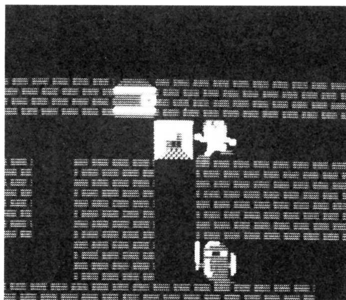
テンキーで、ゴーストマンションをあちこち動きながら、爆弾をセットしよう（スペースキー）。爆弾にゴーストが重なったら、GRPHキーを押せばボカ〜ン!! ゴーストは、もういちどあの世行き……。

ある程度、ゴーストをやっつけていると、カギを落としてくれることがある（というよりそうでないと先に進まない）。カギが出てきたらすかさずひろって、中央の上にあるドアへ走っていこう。そのカギで、上の階へのドアが開くはずだ。

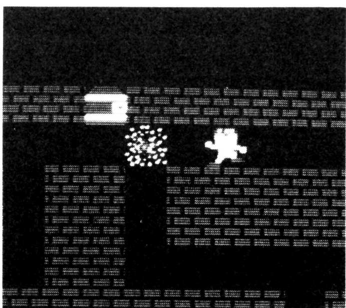
ゴーストマンションは6階だて。キミは、6階上の屋上で泣きさけんでいるはずの王女様を救えるか!?

ところで、このゲームには隠れキャラがあるのだ。出し方のヒントは、ひたすら爆発!!

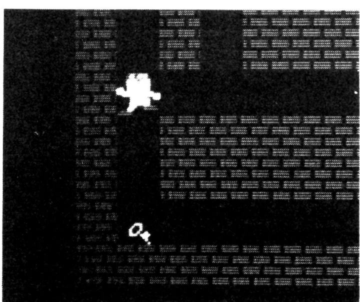
まあ、どういうわけか8001mkIIでしか動かないこのゲーム。わりとこっそり、自分だけ楽しめる感じだよ。



▲チョイッとリモコン爆弾を仕かけておいて、アホなゴーストを待ちぶせっ!!



▲ドッゴーン。ちょっとあわれな気もするけれど、これもすべて王女様のため！



▲やっと力ギが出てきた。はやくひろいに行かないと消えちゃうこともあるのだ

▼ドアをあけて、1面クリア。王女様ぁ〜!!

■プログラムの説明

10〜 110	初期設定
120〜 220	自分を動かす（バクダン、かぎの判定）
230〜 350	敵を動かす（330〜340自分がやられた判定）
360〜 400	爆発時の判断及び処理（敵をやっつけたか）
410〜 440	面クリア時の処理
450〜 550	エピローグ
560〜 630	初期設定（キャラデータ読みこみ、マシン語設定）
980〜1060	B%,C%,A%(α)のデータ
1070〜1250	マシン語データ
1260〜1320	STAGEデータ
1340〜1470	初期設定（次の画面へ移るとき）
1480〜1500	卵を置く位置決定サブルーチン
1510〜1570	自分がやられたときの処理

■変数リスト

A%(α)……キャラクタ
B……自分のアドレス
C(α)……敵のアドレス
E……面データの数
F,G,H,J……レンガの座標
X,Y……自分の座標
TX(α),TY(α)……敵の座標
XI,YI……自分の増分（移動数）
X2,Y2……敵の増分（移動数）
S……カギがでているか（フラグ）
KX,KY……カギの座標
ST……ステージカウント
SI(α)……卵かどうか（フラグ）
KI(α)……SI(α)のカウント
YO……自分の数
Z……何匹殺すとカギが出るか
V……Zのカウント
S2……バクダンがでているか（フラグ）
W……バクダンを出す（フラグ）
TI,T2……隠しキャラに関する変数

■チェックポイント

データが多いので気をつけて入力してください。特に1080行〜1250行はマシン語のデータなのでまず、SAVEを忘れずに。（ヒロ）



〈HELP PRINCESS〉バクダンをしかけて、相手をやっつけ、かぎを1つとったら、屋上へ行ける。6面クリアすると、お姫さまがやってきてHAPPY END。ゆみはワープしてHAPPY ENDを見ました。つまりいんちきです。

HELP PRINCESS

```
10 '*** [ HELP PRINCESS ]   1985年 2月 25日 by FUJISAN SOFT
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR300,&HCFFF
30 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:DEFINT A-Z
40 DIM A%(320),F(20),G(20),H(20),J(20)
50 WIDTH40
60 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD060:DEFUSR2=&HD0C0:DEFUSR3=&HD120
70 OUT81,0:GOSUB 570
80 CMD CLS3:OUT81,0:YO=3:ST=1
90 V=0:READ E:FORI=1TOE:READF(I),G(I),H(I),J(I):NEXTI:READ Z,T1,T2
100 X=144:Y=16:S1(0)=0:S1(1)=0:S2=0
110 GOSUB 1340
120 '[redacted] YOU [redacted]
130 I=INP(0):I1=INP(1):IFS2=0ANDINP(9)=191THENW=1:FORP=0TO10:BEEPPMOD2:NEXTP
140 X1=((I=191)*(STATUSPOINT(X+27,Y+1)=0)-(I=239)*(STATUSPOINT(X-6,Y+1)=0))*16
150 Y1=0:IFX1=0THENY1=((I=251)*(STATUSPOINT(X+10,Y+17)=0)-(I1=254)*(STATUSPOINT(X+10,Y-15)=0))*16
160 D=D+1:IFD=2THEND=0
170 U=USR3(B)
180 IFSTATUSPOINT(X+X1,Y+Y1+15)=1THENFORP=2TO3:FORI=1TO60:BEEPIMODP:NEXTI,P:SC!=SC!+20000:T1=0
190 IFS=1THENIFX+X1=KXANDY+Y1=KY THENFORI=1TO20:BEEPIMOD2:NEXT:CMD LINE(144,0)-(159,15),0,BF:S=0
200 X=X+X1:Y=Y+Y1:B=&H8000+X/4+Y*80:IFD=0THENU=USR(B) ELSEU=USR1(B)
210 IFX=144ANDY=0THEN410
220 IFW=1THENIFX1<>0ORY1<>0THENBX=X-X1:BY=Y-Y1:CMD PUT@(BX,BY),A%(240):S2=1:W=0
230 '[redacted] テキ [redacted]
240 FORL=0TO1
250 IFS1(L)=0THENK1(L)=K1(L)+1:IFK1(L)=(L+1)*10THENK1(L)=0:S1(L)=1:FORI=1TO10:BEEPIMOD2:NEXT:X2=0:Y2=0:GOTO 310 ELSE350
260 IFL=0THEN X2=((X>TX(L))*(STATUSPOINT(TX(L)+27,TY(L))=0)-(X<TX(L))*(STATUSPOINT(TX(L)-6,TY(L))=0))*16
270 Y2=0:IFX2=0THENY2=((Y>TY(L))*(STATUSPOINT(TX(L)+10,TY(L)+16)=0)-(Y<TY(L))*(STATUSPOINT(TX(L)+10,TY(L)-16)=0))*16
280 IFL=1THENX2=0:IFY2=0THEN X2=((X>TX(L))*(STATUSPOINT(TX(L)+27,TY(L))=0)-(X<TX(L))*(STATUSPOINT(TX(L)-6,TY(L))=0))*16
290 U=USR3(C(L)):IFT(L)=1THENCMD PUT@(TX(L),TY(L)),A%(240):T(L)=0
300 IFSTATUSPOINT(TX(L)+X2+14,TY(L)+Y2+1)=3THENT(L)=1
310 TX(L)=TX(L)+X2:TY(L)=TY(L)+Y2:C(L)=&H8000+TX(L)/4+TY(L)*80:U=USR2(C(L))
320 IFS2=1ANDINP(8)=239THENS2=0:CMD LINE(BX,BY)-(BX+15,BY+15),0,BF:CMD PUT@(BX,BY),A%(280):FORI=1TO198:BEEPIMOD3:NEXT:CMD PUT(BX,BY),A%(280):GOSUB 360:GOTO 350
330 IFTX(L)=XTHENIFTY(L)=Y+16ORTY(L)=Y-16THEN1520
340 IFTY(L)=YTHENIFTX(L)=X+16ORTX(L)=X-16THEN1520
350 NEXTL:GOTO 130
360 FORL=0TO1:IFTX(L)=BXANDTY(L)=BYTHEN390
370 NEXTL:IF BX=T1ANDBY=T2THENCMD PUT@(BX,BY),A%(120)
380 RETURN
390 SC!=SC!+500:S1(L)=0:I=L:GOSUB1480:V=V+1:IFV>=ZTHENCMD PUT@(BX,BY),A%(40):KX=BX:KY=BY:S=1
400 GOTO 240
410 FORI=2TO4:FORP=0TO96:BEEPPMODI:NEXTP,I
420 CMD CLS3:WIDTH40
430 FORI=1TO100:LOCATE10,10:PRINT USING"BONUS･･･ #####";I*ST*100:BEEP1:BEEP0:NEXT:SC!=SC!+10000*ST:YO=YO+1
440 ST=ST+1:IFST<>7THEN90
450 '[redacted] ｴﾋﾟﾛｰｸﾞ [redacted]
460 WIDTH40:FORI=0TO304STEP16:CMD PUT@(I,144),A%:NEXT
470 U=USR(-22512)
480 COLOR5:LOCATE4,10:PRINT "ﾔｯﾀ GHOST MANSION ﾉ ｵｸｼﾞｮｳﾀﾞ!"
490 FORI=1TO5000:NEXTI
500 COLOR3:LOCATE13,12:PRINT "ﾋﾒ !!"
510 FORI=256TO88STEP-8:CMD PUT@(I,128),A%(200):BEEP1:BEEP0
520 FORP=1TO50:NEXTP:CMD LINE(I,128)-(I+15,143),0,BF:NEXTI
530 CMD PUT@(80,128),A%(200)
540 FORI=15TO0STEP-1:COLOR2:LOCATE9,I:PRINT "♥":FORP=1TO100:NEXTP:LOCATE9,I:PRINT " ":NEXTI
550 LOCATE10,15:COLOR7:PRINT "♥ HAPPY END ♥":END
560 '[redacted] ｼｮｷ [redacted]
570 FOR I=0 TO 9:READ B%(I):NEXT:FORI=0TO8STEP8:FORP=0TO8STEP8:CMD PUT@(I,P),B%:NEXTP,I:CMD GET@(0,0)-(15,15),A%:CMD CLS3
580 FOR I=0 TO 9:READ C%(I):NEXT:CMD PUT@(4,8),C%:CMD GET@(0,0)-(15,15),A%(40):CMD CLS3
590 FOR I=0 TO 200 STEP40:FORP=0TO33:READA%(I+P+80):NEXTP,I
600 FOR I=&HD000 TO &HD0C0 STEP &H60:RESTORE 1080:FOR P=0 TO 31:READA$:POKEI+P,VAL("&H"+A$):NEXTP,I
610 FOR I=&HD120 TO &HD13F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
620 FOR I=&HD020 TO &HD0E0 STEP &H60:FOR P=0 TO 63:READA$:POKEI+P,VAL("&H"+A$):NEXTP,I
630 POKE&HD067,&H80:POKE&HD068,&HD0:POKE&HD0C7,&HE0:POKE&HD0C8,&HD0
640 '[redacted] ﾌﾟﾛﾛｰｸﾞ [redacted]
650 WIDTH40:COLOR4
660 PRINT"[redacted]
670 PRINT"[redacted]
680 PRINT"[redacted]
690 PRINT:COLOR 2
700 PRINT"   [redacted]
710 PRINT"   [redacted]
720 PRINT"   [redacted]
730 PRINT"   [redacted]
740 PRINT"   [redacted]
750 FORI=0TO304STEP16:CMD PUT@(I,144),A%:NEXT
760 CMD PUT@(240,128),A%(160):B=-22508:U=USR(B):CMD PUT@(144,128),A%(240)
770 FORI=1TO1000:NEXTI:FORI=1TO10:BEEPIMOD2:NEXTI:C=-22468:U=USR2(C)
780 FORI=0TO96STEP8:C=&H8000+(240-I)/4+10240:U=USR2(C)
790 D=D+1:IFD=2THEND=0
800 IFD=0THENU=USR(B)ELSEU=USR1(B)
810 FORP=1TO300:NEXT
820 U=USR3(C):NEXTI
830 FORI=1TO30:BEEPIMOD3:NEXT
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉よるすいえいするよ（夜、水泳するよ）（岐阜県・岡田保紀クン）☆これはまとまっているネ。おじょ～ずですなあ。もうちと長いのを待ってるぜ。3カラグラム。☆

```
840 U=USR3(C):CMD PUT@(144,128),A%(280)
850 FORI=1TO100:BEEPIMOD2:NEXT
860 U=USR3(C)
870 CMD CLS2:LINE(0,20)-(38,20),"":B=-25
080:C=-22520:U=USR(B):U=USR2(C)
880 CMD PUT@(32,160),A%(40)
890 FORI=0TO2:CMD PUT@(176,I*32+96),A%(8
0+I*80):NEXTI
900 COLOR7:LOCATE6,13:PRINT "··· YOU
910 COLOR7:LOCATE6,17:PRINT "· GHOST KNI
GHT"
920 COLOR7:LOCATE6,21:PRINT "··· KEY"
930 COLOR7:LOCATE24,13:PRINT "··· DOOR"
940 COLOR7:LOCATE24,17:PRINT "··· GHOST
EGG"
950 COLOR7:LOCATE24,21:PRINT "··· BOMB"
960 FORI=1TO100:FORP=1TO7:COLORP:LOCATE1
2,23:PRINT "HIT ANY KEY !";:IFINKEY$<>""
THENRETURN
970 NEXTP,I:CMD CLS2:LINE(6,13)-(38,23),
" ",BF:GOTO 750
980 '■■■■■ PUT デ-タ ■■■■■
990 DATA 16,8,20821,20821,20821,0,21841,
21841,21841,0
1000 DATA 16,8,-32758,-32736,-32640,2178
,-21848,10240,2048,512
1010 DATA 32,16,21761,16469,21765,20565,
21781,21589,21845,-1,-1,-21846,-21
846,21845,21845,21845,-169,21845,855,218
45,-12457,21845,-21930,21845,21845,-1,-1
,-21846,-21846,21845,21845,21845,21845
1020 DATA 32,16,256,20480,3,25600,16,256
32,12480,26880,0,26883,20098,27072,-1739
3,26992,-3277,25840,-18641,25788,-4105,2
0735,21845,85,-21910,169,-21910,169,-219
10,169,-21910,169,21845,85
1030 DATA 32,16,0,0,0,-24534,512,-5954,1
008,-21766,-20734,-21846,-22006,-21846,
-21974,-21846,-27350,-21926,-25942,-2243
8,-25942,-22438,-27222,-22438,-27222,-24
406,-27350,-24406,-21974,-32598,-22006,1
70,-22016,160
1040 DATA 32,16,21765,80,-21974,168,2178
1,84,-2793,84,-764,-4012,-241,-32682,-24
3,-32678,-253,106,-22016,168,-22016,160,
10752,160,2560,160,2560,170,10752,-24406
,10752,-22358,10752,-21846
1050 DATA 32,16,0,0,-1,-769,-65,-1793,-1
7,-5889,-69,-22273,21998,-22442,32699,-2
2442,32750,-22442,21947,-22442,21742,-22
458,21691,-22458,21998,-22442,8891,-2249
4,-30484,-22392,8882,10274,-30520,-30584
1060 DATA 32,16,3072,192,12,12288,8192,1
40,2307,8192,16584,786,12546,44,18688,12
352,5426,-32676,-10752,85,21772,13168,92
18,90,448,19472,-16376,35,8752,8192,-163
80,-15600,3084,48
1070 '■■■■■ キャラ ウツシ ルーチン ■■■■■
1080 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,11,20,D0,06,
10,0E,04,1A,77,23
1090 DATA 13,0D,20,F9,D5,11,4C,00,19,D1,
10,EF,D3,5F,C9,00
1100 '■■■■■ キャラ ケシ ルーチン ■■■■■
1110 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,06,10,0E,04,
36,00,23,13,0D,20
1120 DATA F9,D5,11,4C,00,19,D1,10,EF,D3,
5F,C9,00,00,00,00
1130 '■■■■■ キャラ M デ-タ ■■■■■
1140 DATA 00,55,55,00,01,77,5D,40,01,55,
55,40,01,FD,7F,40
1150 DATA 01,F3,CF,40,01,F3,CF,40,00,FF,
FF,0F,0A,BF,FE,AF
1160 DATA FA,AA,AA,A0,F0,2A,A8,00,00,FA,
A8,00,00,FF,FC,00
1170 DATA 15,50,3C,00,55,50,0F,00,00,00,
05,54,00,00,05,55
1180 DATA 00,55,55,00,01,75,DD,40,01,55,
55,40,01,FD,7F,40
1190 DATA 01,F3,CF,40,00,F3,CF,00,F0,FF,
FF,00,FA,BF,FE,A0
1200 DATA 0A,AA,AA,AF,00,2A,A8,0F,00,2A,
AF,00,00,3F,FF,00
1210 DATA 00,3C,05,54,00,F0,05,55,15,50,
00,00,55,50,00,00
1220 DATA C0,3D,D4,00,C0,D5,55,00,C1,55,
55,40,C1,55,55,40
1230 DATA C1,F0,0F,48,C1,55,55,4A,C1,55,
55,4A,C1,D5,55,4A
1240 DATA 55,55,55,5A,95,D5,55,5A,81,D5,
55,4A,01,D5,55,4A
1250 DATA 01,75,55,48,00,55,55,40,00,15,
55,50,00,01,55,55
1260 '■■■■■ STAGE デ-タ ■■■■■
1270 DATA 9,2,2,2,6,2,8,8,9,4,2,6,3,4,5,
9,6,8,2,9,4,11,2,17,3,10,5,13,9,15,5,17,
6,15,8,17,9,5,16,112
1280 DATA 14,2,2,2,9,4,2,7,6,7,7,7,9,4,8
,4,9,5,9,6,9,9,2,12,5,9,7,12,9,10,6,11,6
,14,2,17,2,14,3,14,6,15,5,17,6,17,7,17,9
,14,8,14,9,15,9,16,9,7,128,160
1290 DATA11,2,3,2,9,3,2,5,2,6,3,6,9,4,6,
5,6,8,2,8,9,11,2,11,9,9,6,10,6,13,4,13,8
,14,2,16,2,17,3,17,8,14,9,16,9,9,240,80
1300 DATA 1,5,3,14,8,12,288,16
1310 DATA 11,1,2,9,2,1,4,3,5,5,4,14,5,11
,1,11,3,13,2,18,2,16,3,18,5,1,7,9,7,2,8,
4,9,6,9,7,10,9,8,9,9,11,7,18,9,15,16,128
1320 DATA 10,2,2,4,5,4,6,4,10,1,7,2,9,6,
1,8,3,6,5,8,10,10,1,14,1,15,1,18,4,10,3,
13,10,14,6,17,7,15,9,18,10,20,224,160
1330 '■■■■■ ショキ2 ■■■■■
1340 CMD CLS3:COLOR2:WIDTH40:LOCATE10,8:
PRINT "STAGE  [";ST;" ]"
1350 COLOR6:LOCATE10,10:PRINT "SCORE   ["
;SC!;" ]"
1360 COLOR1:LOCATE10,12:PRINT "YOU     ["
;YO;" ]"
1370 FORI=1TO4000:NEXT:OUT81,0
1380 CMD CLS3:FORI=0TO176STEP176:FORP=0T
O304STEP16:CMD PUT@(P,I),A%:NEXTP,I
1390 FORI=0TO304STEP304:FORP=16TO160STEP
16:CMD PUT@(I,P),A%:NEXTP,I
1400 IFE=0THEN1420
1410 FORI=1TOE:FORQ=F(I)TOH(I):FORP=G(I)
TOJ(I):CMD PUT@(Q*16,P*16),A%:NEXTP,Q,I
1420 I=0:GOSUB1480:I=1:GOSUB1480
1430 CMD LINE(144,0)-(159,15),0,BF:CMD P
UT@(144,0),A%(80)
1440 B=&H8000+X/4+Y*80:U=USR(B)
1450 FORI=0TO1:C(I)=&H8000+TX(I)/4+TY(I)
*80:NEXTI
1460 FORI=1TO99:BEEPIMOD3:NEXT:FORI=1TO7
5:BEEPIMOD5:NEXTI:FORI=1TO24:BEEPIMOD2:N
EXT:FORI=1TO200:BEEPIMOD4:NEXT
1470 RETURN
1480 TX(I)=INT(RND(1)*18+1)*16:TY(I)=INT
(RND(1)*8+3)*16
1490 IFSTATUSPOINT(TX(I)+11,TY(I))<>0THE
N1480
1500 CMD PUT@(TX(I),TY(I)),A%(160):T(I)=
0:RETURN
1510 '■■■■■ ヤラレター ■■■■■
1520 FORI=1TO99:BEEPIMOD3:NEXT:U=USR3(B)
:CMD PUT@(X,Y),A%(280):BEEP1:BEEP0
1530 YO=YO-1:IFYO<>0THEN 100
1540 CMD CLS3:FORI=1TO350:BEEPIMOD7:NEXT
I:WIDTH40
1550 COLOR5:LOCATE10,10:PRINT "キミ ハ ヒメ ヲ
タスケラレナカッタ。"
1560 COLOR3:LOCATE10,13:PRINT " ▮▮▮▮GAME
 OVER ▮▮▮▮
1570 FORI=1TO3000:NEXT:CMD CLS3:RUN
```


〈ゆみちゃんトマト〉わるいにきびきにいるわ（悪いニキビ気に入るわ！）（岐阜県・岡田保紀クン）☆どこの世界に悪性ニキビを気に入る人がいますか……。へんてこだけど思わず2カラグラム。☆

●こんなところから新しいゲームが始まる!

GETA ゲタゲタ GETA

FOR PC-8001シリーズ/8801シリーズ N-BASIC

BY TAKAO さん

ごめんねTAKAOくん。全文掲載できなくて(あ)



緑の速達がオレの机の上に乗った・オレは日記帳の連続空白記録に"."を打てると思いその封筒に飛びついた・封筒には遠い昔に聞いたことのある言葉が書いてあった・どうやらオレの使命は(つづく)。

標準打ち込みタイム15分

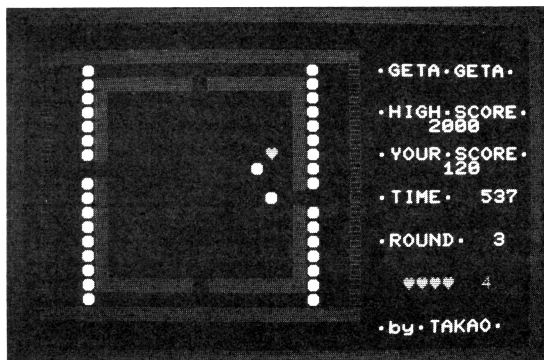


せまりくる石をよけつつ壁の色を変える

もしかしたら、ポシェットNo.2のX1『ぺっちゃんこ』がヒントになったのかな? でも、なんにしても、これってなかなかユニークで新鮮なゲームなのだ。

テンキーで♥を動かして、まわりの壁(日)を全部■に変えるのが第1の目的。といっても、壁はどこか1ヵ所にさわるとそのブロックのある面は全部変わってしまうのでラクチン。で、全部の壁が■になったら中央にPが出て、1面クリア。変化に富んだ面が10面あって、楽しい。

しかも、こともあろうにちゃんと面も選べる。初期画面で、リターンキーのかわりになにか数字のキーを押すとその面からはじまるのだ。実は11面もデータとしては存在しているのだが、絶対クリアできない幻の面なのだ。



▲♥がキミ。左右の石の群がキミのほうへにじりよってくるぞ。

■プログラムの説明

1〜2	初期設定
3〜5	初期画面(外ワク)
6〜7	キー入力判定・自分の移動
8	敵の移動
9	時間等表示
10〜11	面クリア判定
12〜13	"日"→"■"に変える
14	自分やっつけられた処理
15〜17	ゲームover処理
18	面(内部)表示
19	マシン語わり当て
20〜21	タイトル表示
22〜23	画面データ
24〜29	マシン語データ
30	画面表示データ
31〜32	タイトルデータ

■変数リスト

X,Y……自分の場所
Z……テキの場所
H……最高点
S……点
P……POINT数(5POINTで面クリア)
M……面
T……TIME
N……自分の数

*ちなみに、
D04A,D049H……自分のxとy座標
D04B,D049H……敵のxとy座標
となっています。なお、24〜29行のデータはマシン語ですので打ちこみおわったら念のためSAVEしましょう。(ヒロ)

GETAGETA

```
1 CLEAR300,&HCFF0:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:DIMZ(1,17):COLOR7:GOTO19
2 FORA=0TO17:Z(0,A)=3:Z(1,A)=23:NEXT:POKE &HD04A,13:POKE &HD049,12:RESTORE30
3 COLOR6:PRINTCHR$(12):LINE(0,0)-(39,24),"■",2,B:LINE(3,3)-(23,21),"●",6,B:P=0
4 LINE(2,3)-(24,21),"日",2,B:FORA=4 TO22STEP3:READB$:LOCATE26,A:PRINT B$;:NEXT
5 LOCATE 28,8:PRINT USING"#####0";H;:LOCATE 34,16:PRINT M;:COLOR 3:LOCATE 28,19:PRINT USING"&    &";STRING$(N,"♥");STR$(N);:RESTORE 22:GOSUB 18
6 FOR T=600 TO 1STEP-1:BEEP1:U=USR(0):BEEP0:X=PEEK(&HD04A):Y=PEEK(&HD049)
7 LOCATE X,Y:PRINT"♥";:COLOR 6:IF P=4THEN 10ELSE IFX=2ORX=24ORY=3ORY=21THEN12
8 FOR A=0 TO1:W=Z(A,Y-4):POKE &HD04B,W:LOCATE W,Y:PRINT" ";:U=USR1(0):Z(A,Y-4)=PEEK(&HD04B):IF X=Z(A,Y-4)THEN 14 ELSE LOCATEZ(A,Y-4),Y:PRINT "●";:NEXT
9 LOCATE 28,11:PRINT USING"#####0";S;:LOCATE 34,13:PRINT USING"###";T;:LOCATE X,Y:PRINT" ";:COLOR 3:NEXTT:GOTO 14
10 LOCATE 13,12:PRINT "P";:IF X=13ANDY=12THENM=M+1:N=4:S=S+2*M+INT(T/10):ELSE8
11 LOCATE0,24:FORA=0TO24:PRINT :BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP:BEEP:GOTO 2
12 IFX=2THENLINE(2,3)-(2,21),"■",2:X=3ELSEIFX=24THENLINE(24,3)-(24,21),"■",2:X=23ELSEIFY=3THENLINE(2,3)-(24,3),"■",2:Y=4ELSELINE(2,21)-(24,21),"■",2:Y=20
13 BEEP:OUT81,33:S=S+2*M:P=P+1:POKE&HD04A,X:POKE&HD049,Y:OUT81,32:GOTO 8
14 N=N-1:IFN<0THENFORA=0TO99:OUT81,33:BEEP1:OUT81,32:BEEP0:NEXTELSEOUT81,33:BEEP:OUT81,32:GOTO2
15 PRINTCHR$(12):FORA=0TO3:COLOR1:LOCATE2,A+2:PRINT B$(A);:COLOR2:LOCATE2,A+7:PRINT C$(A);:NEXT
16 COLOR5:LOCATE14,12:PRINT"SCORE";S*10:LOCATE11,14:IFH<STHENH=S:PRINT"YOU GOT A HI-SCORE!"ELSEPRINT"HI.SCORE";H*10
17 LOCATE12,20:PRINT"Hit [RET] key":M=VAL(INPUT$(1)):M=M-(M=0):S=0:N=4:GOTO 2
18 FOR E=1TO M MOD11:READ E$:NEXT:FORA =0TO INT(LEN(E$)/4)-1:FOR B=1TO4:P(B)=VAL("&H"+MID$(E$,A*4+B,1))+5:NEXT:LINE(P(1),P(2))-(P(3),P(4)),"■",2:NEXT:RETURN
19 OUT 81,0:RESTORE 24:FORA=&HD000 TO&HD0A0:READ B$:POKEA,VAL("&H"+B$):NEXT:DEFUSR2=&HD07A:U$=USR2(""):DEFUSR1=&HD04E:DEFUSR=&HD000:M=1:S=0:N=4:H=200:BEEP
20 PRINTCHR$(12):COLOR1:RESTORE31:FORI=0TO3:READB$(I),C$(I):FORA=1TO37:LOCATE39-A,I+11:PRINT LEFT$(B$(I),A);:NEXTA,I:LOCATE0,25:PRINT:PRINT:COLOR5
21 LOCATE13,14:PRINT " PC 8001 ";:LOCATE14,16:COLOR7:PRINT "by TAKAO ";:GOTO17
22 DATA 121cfcf2277797e7,000e,1015171e1e7e9efefef9f7f0f0907010,101df0fd,8888
23 DATA 1272727c7c1cf292929c9cfc,000a006060666606f595959f9fff,22e22cec,1040101e1eaefffe,717d919d,7778788888878777,0
24 DATA 2A,49,D0,24,2C,DB,0,CB,57,20,7,2C,CD,3F,D0,20,1,2D,DB,0,CB,67,20,7,25
25 DATA CD,3F,D0,20,1,24,DB,0,CB,77,20,7,24,CD,3F,D0,20,1,25,DB,1,CB,47,20,7
26 DATA 2D,CD,3F,D0,20,1,2C,25,2D,22,49,D0,C9,E5,CD,F3,3,7E,E1,FE,87,C9,0,C,D
27 DATA 3,0,0,2A,49,D0,24,2C,3A,4B,D0,4F,7C,61,24,BC,38,9,24,CD,3F,D0,20,1,25
28 DATA 18,E,3A,4A,D0,3C,BC,28,9,25,CD,3F,D0,20,1,24,25,7C,32,4B,D0,C9,1,19,28
29 DATA CD,3A,9,CD,5A,4,21,8,A,CD,A9,3,21,90,D0,CD,ED,52,C9,50,43,38,30,30,31,20,47,45,54,41,20,47,45,54,41,0
30 DATA·GETA·GETA·,·HIGH·SCORE·,·YOUR·SCORE·,·TIME·,·ROUND·,,·by·TAKAO·
31 DATA"[illegible]","[illegible]","[illegible]","[illegible]"
32 DATA"[illegible]","[illegible]","[illegible]","[illegible]"
```



〈GETA・GETA〉これはとーっても難しいんとちゃう? 上下の壁にはタッチできるけど左右がね……。結局あたいは1面もクリアできずに原稿を書いてしもうた……。

●ひとりぼっちの夜もこれさえあれば！

ふぁんたん

FOR PC-8801シリーズ
N88BASIC

標準打ち込みタイム30分

長者が集まって優雅に楽しむトランプゲームだぜ

このゲームは、7ならべそっくりだけど、ちょっとルールが変わっていて、別名「長者様遊び」とも「ファンタン」ともいうんだそうな。基本的なルールは同じだけれど、
①ポイントをあらそうゲームであること（1回ごとの勝敗はそれほど問題ではない）。
②パスは何回してもよい。ただしマイナス1ポイント（その回の勝者が取る）。
③いじわるパスはできない。

持ち点20点でスタートし、だれかひとりが50点になったところでゲーム終了。すぐおわることもあるし、なかなかおわらないこともある。

カードの選択は大文字のA～M、パスするときはそれ以外のキーを押せばいい。入力のときはリターンキー不要だけど、そのかわり訂正もできないので用心しようね。

■変数リスト
TN……手番
CD(,)……場の状態
HD(,,)……各プレイヤーの手札
SF( )……シャッフル（カードを切る）
PH( )……手札の表示
CT( )……コンピュータの作戦
JD……出せるかどうかの判断
A……出すカードのマーク
B……出すカードの数
PT( )……各プレイヤーのポイント
NH( )……各プレイヤーの手札の枚数
PZ( )……パスの回数
ST$( )……カードのマーク
NM$( )……カードの数
T$( )……カードの形
GE( )……順位

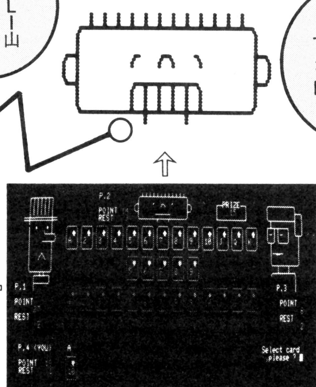
■プログラムの説明

20～ 90	初期設定、データ読込
110～120	カードを切る
130～160	カードを配る
200～260	プレイヤーの手番
280～310	コンピュータの手番
330～360	場に出たカード表示
380～450	あがり判定、処理
470～580	ゲーム終了判定、処理
600～630	出せるかどうか判定
650～660	プレイヤーの手札表示
680～910	画面作成
930～960	各種数値表示

この笑い方はカメラのオサムにそっくり

LOLI山田です。どぞよろしく

一説には、テクポリのHIDEに似ている



▲COM側の3人は勝つとニヤッと笑うのだ。なんとなく見たことのある笑顔。

BY 天下御免のMr. ASAI

22歳だけど、新入生です。最近大学をやめました。

180cm、83kgの大男です。東工大に3年間いたけれど、落ちこぼれて、今年専門学校に入学しました。大酒飲みで、大食らい、恐いもの知らずの無頼漢です。長い頭と細くてたれてる目と厚い唇と脂っぽい肌の持ち主です。初投稿が採用されるというので、少々うかれ気味の今日このごろです。

ふぁんたん

```
10  ●●●●● INITIALIZATION ●●●●●
20 CONSOLE,,0:GOSUB 670
30 STOP ON:ON STOP GOSUB 970:CONSOLE 0,2
5:CLS:WIDTH 80,25:CONSOLE 20,5,0,1
40 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$
,2)+MID$(TIME$,4,2))
50 DIM NM$(13),ST$(4),SF(52),CT(13),PH(1
3),T$(4),PT(4),NH(4)
60 FOR L=1 TO 4:READ ST$(L):NEXT:DATA ♠,
♥,♦,♣
70 FOR L=1 TO 13:READ NM$(L):NEXT:DATA A
,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
80 FOR L=1 TO 4:READ T$(L):PT(L)=20:NEXT
:DATA ┌──┐,|  |,|  |,└──┘
90 FOR L=1 TO 13:READ CT(L):NEXT:TN=1:DA
TA 1,13,2,12,3,11,4,10,5,9,6,8,7
100 '●●●●● SHUFFLING & DEALING  CARDS ●●
●●●
110 DIM CD(4,13),HD(4,4,13):FOR L=1 TO 5
2:SF(L)=L:NEXT:PZ=0
120 FOR L=1 TO 50:SWAP SF(INT(RND(1)*52+
1)),SF(INT(RND(1)*52+1)):NEXT
130 FOR L=1 TO 52:HD((L-1) MOD 4+1,(SF(L
)-1)¥13+1,(SF(L)-1) MOD 13+1)=1:NEXT
140 FOR L=1 TO 4:NH(L)=13:NEXT:F=0:FOR L
O=1 TO 4:FOR L=1 TO 13
150 IF HD(4,LO,L)=1 THEN F=F+1:PH(F)=LO*
100+L
160 NEXT:NEXT:COLOR 7:GOSUB 710:GOSUB 64
0:GOSUB 920
170 '■■■■■■    MAIN  ROUTINE   ■■■■■
■■
```




〈ふぁんたん〉ごくふつーの7ならべ。テーブルもあって、勝った人の顔の表情がおもしろい。純粋な7ならべもいいケド、Aが出たらKからしか出せないという、イジワルな7ならべも考えてネ！

```
180 IF TN<>4 THEN 270
190 '●●●●● PLAYER'S TURN ●●●●●
200 FOR L=1 TO 30:NEXT:BEEP 1:FOR L=1 TO
 20:NEXT:BEEP 0
210 COLOR 7:LOCATE 67,20:PRINT "Select c
ard ";:LOCATE 67,21:PRINT " ,please ?
";:LOCATE 78,21:C$=INPUT$(1):PRINT C$:C=
INSTR("ABCDEFGHIJKLM",C$)
220 IF C=0 THEN LOCATE 67,20:PRINT SPC(1
3):LOCATE 67,21:PRINT SPC(13):GOTO 270
230 IF C>NH(4) THEN 210 ELSE A=PH(C)¥100
:B=PH(C) MOD 100:GOSUB 590
240 IF JD=0 THEN 210 ELSE FOR L=C TO NH(
4)-1:PH(L)=PH(L+1):NEXT
250 PH(NH(4))=0:NH(4)=NH(4)-1:GOSUB 640:
GOTO 320
260 COLOR 2:LOCATE 67,23:PRINT " CAN'T P
ASS":COLOR 7:FOR L=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0
:NEXT:GOTO 210
270 '●●●●● COMPUTER'S TURNS ●●●●●
280 FOR L=1 TO 13:FOR A=1 TO 4:B=CT(L):I
F HD(TN,A,B)=0 THEN 300
290 GOSUB 590:IF JD=1 THEN IF TN=4 THEN
260 ELSE NH(TN)=NH(TN)-1:GOTO 320
300 NEXT A:NEXT L:COLOR 2:LOCATE 67,20:P
RINT "P.";TN;"PASSED  ":FOR L=1 TO 30:BE
EP 1:BEEP 0:NEXT:FOR L=1 TO 100:NEXT
310 PT(TN)=PT(TN)-1:PZ=PZ+1:GOSUB 920:LO
CATE 67,20:PRINT SPACE$(13);:GOTO 360
320 '●●●●● PLACING CARD ●●●●●
330 HD(TN,A,B)=0:CD(A,B)=1:BEEP 1:BEEP 0
:COLOR 7-A
340 FOR L=1 TO 4:LOCATE 10+4*B,4*A+L-1:P
RINT T$(L);:NEXT:LOCATE 12+4*B,1+4*A
350 PRINT ST$(A)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
31)+NM$(B);:GOSUB 920
360 IF NH(TN)<1 THEN 370 ELSE TN=TN MOD
4+1:GOTO 170
370 '●●●●● FINISH ●●●●●
380 FOR LO=1 TO 5:BEEP 1:FOR L=1 TO 50:N
EXT:BEEP 0:FOR L=1 TO 99:NEXT:NEXT
390 CLS:COLOR 2:LOCATE 20,21:PRINT "P.";
TN;"FINISHED AND GOT";PZ;"pts"
400 COLOR 7:ON TN GOTO 420,410,430,440
410 LOCATE 37,1:PRINT "╭ ∩ ╮":LOCATE 37
,2:PRINT "╭┬┬┬┬╮":LOCATE 37,3:PRINT "┴┴┴
┴┴":GOTO 440
420 LOCATE 6,4:PRINT "╭  ╮":LOCATE 6,5:P
RINT "|  ┴":LOCATE 6,7:PRINT "╭──╮":LOCA
TE 6,8:PRINT "|∩|":LOCATE 6,9:PRINT "╰
─╯":GOTO 440
430 LOCATE 68,5:PRINT "|╭||╮":LOCATE 69,
7:PRINT "└───┤":LOCATE 69,8:PRINT "╭───
─╯"
440 PT(TN)=PT(TN)+PZ:GOSUB 920:IF PT(TN)
>49 THEN 460
450 FOR L=4 TO 19:LOCATE 14,L:PRINT SPAC
E$(52):NEXT:ERASE CD,HD:GOTO 100
460 '●●●●● GAME END ●●●●●
470 BEEP:LOCATE 14,23:PRINT "GAME OVER":
FOR L=1 TO 1500:NEXT:WIDTH 40:COLOR 5
480 LOCATE 9,7:PRINT USING "WINNER IS  P
.#";TN;:IF TN=4 THEN PRINT "  (YOU)"
490 LOCATE 18,9:PRINT USING "###pts";PT(
TN):COLOR 6
500 LL=TN:FOR L=1 TO 3:LL=LL MOD 4+1:GE(
L)=LL:NEXT
510 IF PT(GE(1))<PT(GE(2)) THEN SWAP GE(
1),GE(2)
520 IF PT(GE(2))<PT(GE(3)) THEN SWAP GE(
2),GE(3)
530 IF PT(GE(1))<PT(GE(2)) THEN SWAP GE(
1),GE(2)
540 FOR L=1 TO 3:LOCATE 13,11+2*L:PRINT
USING "P_.#  ###pts";GE(L);PT(GE(L));
550 IF GE(L)=4 THEN PRINT " (YOU)"
560 NEXT:COLOR 2:LOCATE 13,23:PRINT "REP
LAY ? (Y/N)"
570 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 570 ELSE IF
K$="Y" OR K$="y" THEN RUN 30
580 IF K$="N" OR K$="n" THEN 970 ELSE 57
0
590 '●●●●● JUDGMENT SUB. ●●●●●
600 IF B=7 THEN JD=1:RETURN
610 IF B>7 THEN IF CD(A,B-1)=1 THEN JD=1
:RETURN
620 IF B<7 THEN IF CD(A,B+1)=1 THEN JD=1
:RETURN
630 JD=0:RETURN
640 '●●●●● EXPRESSING HANDS SUB. ●●●●●
650 CLS:LOCATE 14,20:PRINT LEFT$(" A   B
   C   D   E   F   G   H   I   J   K   L
   M ",4*NH(4)):FOR LO=1 TO NH(4):COLOR
7-(PH(LO)¥100)
660 FOR L=1 TO 4:LOCATE 10+LO*4,20+L:PRI
NT T$(L);:NEXT:LOCATE 12+LO*4,22:PRINT S
T$(PH(LO)¥100)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31
)+NM$(PH(LO) MOD 100):NEXT:RETURN
670 '●●●●● MAKING SCREEN SUB. ●●●●●
680 CLS 3:C$=CHR$(&HCC)+CHR$(&H0)+CHR$(&
H0)+CHR$(&H33)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
690 LINE(112,32)-(527,32),1:LINE-(591,15
9),1:LINE-(48,159),1:LINE-(112,32),1
700 PAINT(320,100),C$,1:LINE(48,160)-(59
1,167),1,BF:RETURN
710 '●●●●● COMP'S FIGURES SUB. ●●●●●
720 LOCATE 23,0:PRINT "P.2          ╭┴┴┴┴┴┴
┴┴┴┴┴┴╮"
730 LOCATE 23,1:PRINT "           ╭┤   ・ ╭
╮ ・  ├╮       ┌─PRIZE─┐"
740 LOCATE 23,2:PRINT "POINT      ┤     ──
──    ├       |       |"
750 LOCATE 23,3:PRINT "REST       ╰─────┬
─┬────╯       └───────┘"
760 LOCATE 3,0 :PRINT " ┌┬┬┬┬┬┬┐"  :LOCAT
E 68,1 :PRINT "╭──────╮"
770 LOCATE 3,1 :PRINT " |||||||"  :LOCAT
E 68,2 :PRINT "|        ├╮"
780 LOCATE 3,2 :PRINT " |||||||"  :LOCAT
E 68,3 :PRINT "╰┬─────┤ |"
790 LOCATE 3,3 :PRINT "═╪═════╪═" :LOCAT
E 68,4 :PRINT "┌┴┬┬──┐ | |"
800 LOCATE 3,4 :PRINT " | 。  。| " :LOCAT
E 68,5 :PRINT "|-||- | ╰┬╯"
810 LOCATE 3,5 :PRINT " |     ╰─┴╮" :LOCAT
E 68,6 :PRINT "╰┬╯ ╰──╯  |"
820 LOCATE 3,6 :PRINT " |    ──┬╯" :LOCAT
E 68,7 :PRINT " |___     |"
830 LOCATE 3,7 :PRINT " |      |"  :LOCAT
E 68,8 :PRINT " | ¯      |"
840 LOCATE 3,8 :PRINT " |   ∧  |"  :LOCAT
E 68,9 :PRINT " ╰──┬──┬──╯"
850 LOCATE 3,9 :PRINT " |      |"  :LOCAT
E 68,10:PRINT " ╭──┴──┴─╮"
860 LOCATE 3,10:PRINT " ╰───┬┬──╯" :LOCAT
E 68,11:PRINT "        |"
870 LOCATE 3,11:PRINT "   ┌───┐ "  :LOCAT
E 68,12:PRINT "   P.3  |"
880 LOCATE 0,12:PRINT " P.1  ┌────  "
890 LOCATE 0,14:PRINT " POINT":LOCATE 0,
16:PRINT " REST
900 LOCATE 71,14:PRINT " POINT":LOCATE 7
1,16:PRINT " REST"
910 LOCATE 0,15:PRINT SPACE$(80):LOCATE
0,17:PRINT SPACE$(80):RETURN
920 '●●●●● NUMERICAL VALUE SUB. ●●●●●
930 COLOR 7:LOCATE 2,20:PRINT "P.4 (YOU)
":LOCATE 2,22:PRINT "POINT":LOCATE 2,23:
PRINT "REST"
940 COLOR 5:LOCATE 5,15:PRINT USING "###
";PT(1):LOCATE 28,2:PRINT USING "###";PT
(2):LOCATE 76,15:PRINT USING "###";PT(3)
:LOCATE 8,22:PRINT USING "###";PT(4)
950 LOCATE 5,17:PRINT USING " ##";NH(1):
LOCATE 28,3:PRINT USING " ##";NH(2):LOCA
TE 76,17:PRINT USING " ##";NH(3):LOCATE
8,23:PRINT USING "###";NH(4)
960 LOCATE 57,2:PRINT USING "###";PZ:COL
OR 7:RETURN
970 '●●●●● END ●●●●●
980 COLOR 7:WIDTH 80:CONSOLE 0,25:CLS:ST
OP OFF:' by  Mr.ASAI
```

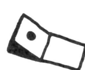
●みんなで、あのばるちゃんをいじめよう！

ばるちゃんシューティング！

FOR PC-6001mkII, SR/6601シリーズ

N60m BASIC PAGE 2

標準打ち込みタイム15分



泣いたり笑ったり、かわいいばるちゃん

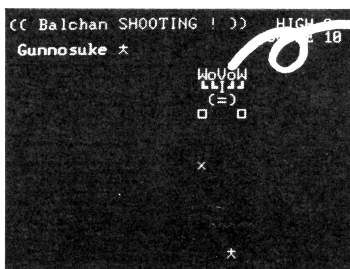
楽しいバルタン星人もどきいじめゲーム。彼の名は、ホントは別にあるんだけれど、まだ小さいので自分のことをばるちゃんとしかいえない、さっちゃんみたいな宇宙人なのだ。

下でちょろちょろ動く〝人〟がキミ。これを左右のカーソルキーで動かして、ここぞと思われるところでスペースキー！ しゅりけん（手裏剣）がヒュルヒュルとななめ上に飛んでいくぞ。カーソルキーで、このしゅりけんの方向をコントロールすることもできる。

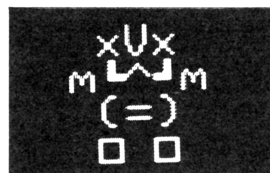
で、ばるちゃんの腹にあたるとそこが赤くなって、泣いたり消えたりするのだ。

でも、「ばるちゃんだって宇宙人だい」とばかりに、上空から攻撃してくるので、なめちゃだめだよ！

■参考――タカラ『チョロ獣・バルタン星人』フォッフォッフォッ。



▲ばるちゃんの攻撃がキミにあたると、こいつフォッフォッて笑うんだよ～!!


◀でも、しゅりけんをあてると、こんなふうに泣いちゃう。

今号の見せしめプログラムじゃないでしょうね



BY サンパレス博多

今回登場の「ばるちゃん君」（注：某『バル〇ン星人』とはまったくの別人です）には、そのうち復活してもらおうかと思っています。また「郡之助」はすでに私のPCで大活躍しています。少しは期待していてください。

■変数リスト
U……0.4
HS……ハイスコア
SC……スコア
GN……人の残り数
X……ばるちゃんの横位置
V……ばるちゃんの向き
F……ばるちゃんの絵のフラグ
H……人の横位置
HV……人の向き
W……人の向き、ワーク
ST……しゅりけん・フラグ
S,T……しゅりけん位置
FR……ファイア・フラグ
D,E……ファイア位置
B1$～B5$……ばるちゃんの絵
C$……ばるちゃんの消去用
I,J……ループ汎用

■プログラムの説明

10～60	初期設定
70～130	メイン処理
140～150	しゅりけん処理
160～190	ばるちゃんやられ処理
200～210	ファイア処理
220～250	人死んだ処理
260～300	ゲームオーバー
310～340	マシンコードデータ
350～360	マシン語処理
370～420	ばるちゃん絵

■チェックポイント
マシン語使用のため打ちこみおわったら念のためSAVEしよう。（たか）

ばるちゃんシューティング！

```
10 CLEAR300,&HEFFF:GOSUB310:EXEC&H310F:U
=0.4
20 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,20,0,0:COLOR15,1
,2:CLS:PLAY"s8m8000o1l32t64"
30 PUT0,0,4;CHR$(11)"(( Balchan Shooting
 ! ))   HIGH"HS
40 PUT26,1,4;"SCORE 0":PUT1,2,16;"Gunnos
uke ";:COLOR12:PRINT"★★★"
50 PLAY"cdeb8":SC=0:GN=3:X=18:H=X:HV=0:W
=0:FORI=0TO399:NEXT
60 V=0:F=0:ST=0:FR=0:FORI=0TO99:NEXT:PLA
Y"f"
70 SOUND8,31:HV=STICK(0):HV=(HV=7AND(H>0
))-(HV=3AND(H<38)):IFHVTHENW=HV
80 A$=B1$:IFFTHENA$=B2$
90 LSET:IFRND(1)<UTHENV=SGN(H-X-2):GOTO1
10
100 V=(X>32)-(X<1):IFV=0THENV=SGN(RND(1)
-.5)
110 X=X+V:F=(F=0):H=H+HV:ONSTGOTO140:IFS
TRIG(0)THENST=1:S=H+1:T=18
120 PUTH,18,12;" ★ ";:ONFRGOTO200:IFRND(
1)<UTHENFR=1:D=X+1:E=6
130 GOTO70
140 PUTS,T,15;" ";:S=S+W:T=T-1:IFT=4ORS<
0ORS>39THENST=0:GOTO120
150 PUTS,T,6;"x";:IF(T=6ANDS>X+1ANDS<X+5
)=0GOTO120
160 F=0:FORI=0TO8:A$=B3$:IFFTHENA$=B5$
170 LSET:PLAY"e48g48":F=(F=0):FORJ=0TO19
:NEXT:NEXT:FORI=0TO49:NEXT
180 SC=SC+10:PUT31,1,4;SC;:A$=C$:LSET:PU
TS,T,15;" ";:PUTD,E,15;"     ";
190 PUTH,18,12;" ★ ";:X=INT(RND(1)*30+1)
:GOTO60
200 PUTD,E,15;"     ";:IFE=18THENFR=0:GO
TO70
210 E=E+2:PUTD,E,2;"^^^^^";:IF(E=18ANDD-
2<HANDD+4>H)=0GOTO70
220 PUTH+1,18,10;"*";:PLAY"g24fedcccccc
ccc":IFSTTHENPUTS,T,15;" ";
230 FORI=0TO49:NEXT:F=0:FORI=0TO10:A$=B2
$:IFFTHENA$=B4$
240 LSET:F=(F=0):FORJ=0TO19:NEXT:NEXT:FO
RI=0TO49:NEXT
250 PUTD,18,15;"     ";:PUT10+GN,2,15;"
";:GN=GN-1:IFGNGOTO60
260 COLOR1:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER!"
;:LINE(104,90)-(208,110),6,BF
270 A$="s8m9000o1l32t64geddgedr24gedfc12
":PLAYA$,A$,A$:IFHS<SCTHENHS=SC
280 FORI=0TO99:NEXT:PUT18,15,3;"PLAY AGA
IN? (Y/SPACE)";
290 IFSTRIG(0)THENCOLOR15:CLS:GOTO30
300 GOTO290
310 DATA58,2c,e5,21,00,f0,cd,06,0e,16,00
,21,a0,04,19,eb,2a,3b
320 DATAff,3e,04,01,07,00,ed,b0,e5,21,21
,00,19,eb,e1,3d,20,f1
330 DATAe1,c9,00,00,cd,e4,0d,d5,cf,2c,cd
,e4,0d,e3,65,24,6f,2c
340 DATAcd,6d,11,e1,cf,2c,cd,e4,0d,32,93
,fd,cf,3b,c3,81,08,00
350 POKE&HFAD2,&HF0:POKE&HFAD1,&H02:POKE
&HFABE,&HF0:POKE&HFABD,&H28
360 RESTORE310:FORJ=0TO71:READA$:POKE&HF
000+J,VAL("&H"+A$):NEXT
370 C$="                              "+""
:A$=CHR$(26):B$=CHR$(27)
380 B1$="  oVo   "+CHR$(24)+A$+"I"+B$+CH
R$(25)+"  M(=)M   □ □  "
390 B2$=" WoVoW  "+A$+A$+"I"+B$+B$+"   (
=)   □   □ "
400 B3$="  xVx   m"+A$+"^"+B$+"m   (=)
  □ □  "
410 B4$="  oVo   W"+A$+"I"+B$+"W   (=)
 □   □ "
420 B5$="  xVx   m"+A$+"^"+B$+"m  □(=)□
      ":RETURN
430 REM=================================
440 REM Balchan Shooting !! (Ver1.1)
450 REM for PC-6001mk2  No.23[17-14]
460 REM      '     1985/03/13 14;56;56
470 REM Copyright(c)
480 REM             BY Gunjima Kazuo
490 REM            and PROGRAM POCHETTE
500 REM=================================
```




〈ばるちゃんシューティング！〉ばるちゃんが発射するよーこぎつねのつのの行列みたいなやつにあたらないようにしながら、ばるちゃんのおなかにミサイルをあてる。左右に動くのが、スローなので、少しはやめに逃げよう。

●スペースキーの微妙なタッチにドキドキ！

REVO EMAG

バーオームーゲ

FOR PC-6001シリーズ／6601シリーズ

N60 BASIC 16K PAGE 2

標準打ち込みタイム7分

BY 志賀徹郎



今年は、受験生なので、受験勉強をがんばろうと思っています。

こんにちは！ ぼくは福島県双葉郡浪江町の浪江町立浪江中学3年の志賀徹郎です。このプログラムは、あきらめていました。それなのに掲載されて感動しています。今年は受験勉強をがんばるつもり。



バーオームーゲと日本語にするとわかる

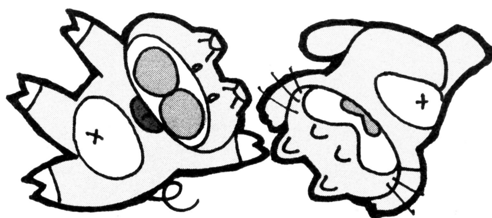
ちょうど、小学校の低学年のころに夢中になった「水鉄砲」のような画面。この水鉄砲の左の口から右の口へと、他の障害物にあたらないよう、2ドットのキャラクタを操作するのがこのゲームだ。この手のゲームによくあることだけど、コントロールはスペースキーだけで行うのだ。あんまり上へ行きすぎると、すぐ天井とぶつかってしまう。グリグリとかいくぐって、水鉄砲の出口からスーッと出てしまえば、1面クリア。

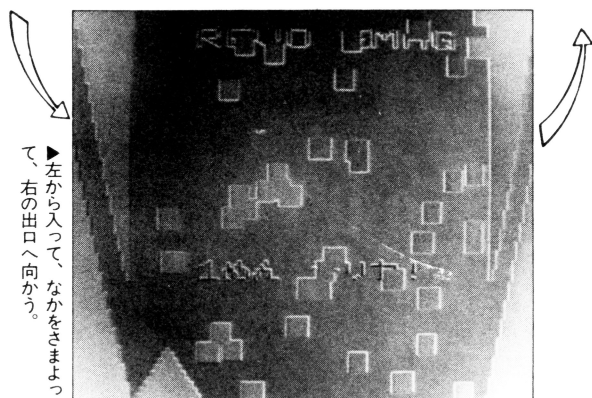
ところで、このゲームのタイトルは『REVO EMAG』。ね、なんとなく見たことのあるタイトルでしょう。

このタイトルに気づいたのは、オサムひとり。写真を撮るときはいつも反対の映像を見てるので、すぐにカラクリがわかった。ほら、反対から読むと、GAME OVER（ゲームオーバー）。

REVO EMAG

```
10 SCREEN3,2,2:COLOR3,1,1:CONSOLE,,,0:CL
S:LINE-(256,192),,B
20 LINE(0,0)-(30,130):LINE-(30,0):LINE(0
,62)-(30,192)
30 LINE-(50,162):LINE-(70,192)
40 LINE(256,0)-(226,130):LINE-(226,0):LI
NE(256,62)-(226,192)
50 PAINT(2,1),,3:PAINT(2,190),,3:PAINT(6
0,190),,3
60 PAINT(240,3),,3:PAINT(253,190),,3
70 COLOR1: LOCATE3,10: PRINTM"ﾒﾝ ｸﾘﾔ!":
COLOR3
80 FORI=0TO20
90 RX=INT(RND(1)*176)+45:RY=INT(RND(1)*1
85):LINE(RX,RY)-(RX+9,RY+9),,BF
100 NEXT
110 X=2:Y=31:TA$="REVO EMAG"
120 LOCATE4,1:PRINTTA$
130 X=X+1:IFX=254THEN240:G=STRIG(0):IFG=
0THENY=Y+5:GOTO160
140 G=STRIG(0):IFG=0THENY=Y+5:GOTO160
150 Y=Y-5: IF Y<0 THEN Y=0
160 IFPOINT(X,Y)=3 OR Y=0 THENPLAY"O7L32
CCC":GOTO190
170 PSET(X,Y):PSET(X-1,Y-1):PSET(X-1,Y):
PSET(X,Y-1):SC=SC+5
180 PRESET(X,Y):PRESET(X-1,Y-1):PRESET(X
-1,Y):PRESET(X,Y-1):GOTO130
190 COLOR4:LOCATE4,7:FORI=9TO1STEP-1:PRI
NTMID$(TA$,I,1);:NEXT
200 LOCATE3,8:PRINT"SCORE";SC:PLAY"O4L2S
10M20000CCC8CD+D8DC8CO3B8O4C1
210 LOCATE3,13:PRINT"HIT SPACE !"
220 IFSTRIG(0)=0THEN220
230 GOTO10
240 COLOR4:M=M+1:LOCATE3,10:PRINTM"ﾒﾝ ｸﾘ
ﾔ!":PLAY"O4S10M20000L8GB4BA4AB2
250 COLOR3:GOTO80
```





▶左から入って、なかをさまよって、右の出口へ向かう。

■変数リスト

RX	障害物のX座標
RY	障害物のY座標
X	ドットのX座標
Y	ドットのY座標
TA$	タイトル用
SC	スコア
M	面
G	スペースを押したときの値

■プログラムの説明

10～60	初期設定、画面作成
70	クリアしたときの文字を消す
80～100	障害物発生
110	初期値設定
120	タイトル表示
130～180	ドット表示
190	GAME OVER表示
200	スコア表示、音楽
210～230	REPLAYの処理
240～250	面をクリアしたときの処理

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉いなりたべたりない（いなり、食べ足りない）（愛知県・吉越弘幸クン）☆うまい！ いやいなりじゃなくて、逆さ言葉のこと。夢の中で考えついたんだって。4.5カラグラム。P.S.お互い体を大切にしましょうネ！☆

●フシギでブキミでエキサイティング!!



RED FIELD

レッドフィールド

FOR PC-6001シリーズ/6601シリーズ

N60 BASIC 16K PAGE 2

標準打ち込みタイム20分

BY 森晃

高1になったからジャンジャン、プログラムを送れるぞ!

わーい、うれしいな。これで3度目なんだ。受験のためにしばらくプログラムを送れなかったけど、ぼくも高1になったのでジャンジャン送れるぞ。期待しててね。オールBASICだけど。





スペースがあまったので森くんについて

足のいっぱいついている宇宙船が、スペーススパイダーX号。カーソルキーで移動するのだ。で、カーソルキーを押しながらスペースキーを押すと、シュワッと電磁ネットが前方に広がる。これで、ナベみたいな宇宙船（スペースモウル）をつかまえるゲームだ。

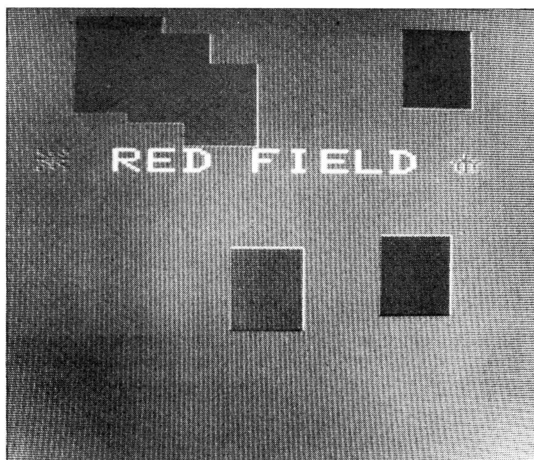
ところが、このスペースモウルの出すレッドフィールドがこわい。レッドフィールドにかこまれてしまうと、スパイダーX号の機能はすべて停止してしまい、最後には消滅してしまうのだ。もちろん、モウルにふれても同じことがおきる。

この、レッドフィールドからのがれつつ、キミは何台のスペースモウルを電磁ネットでつかまえられるか。

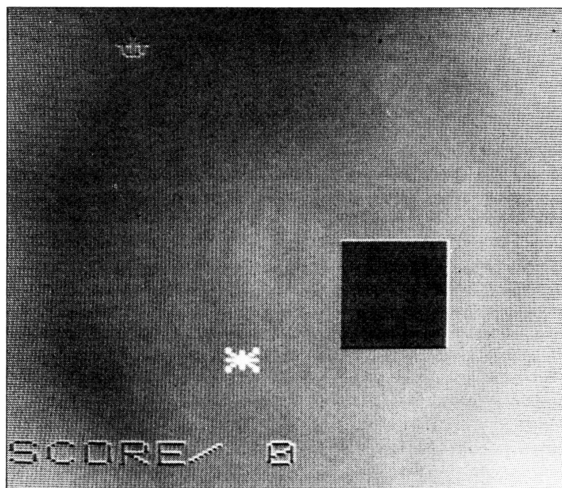
ところで、もうこのゲームについて説明しなくちゃいけないことはみ〜んな書いてしまったのに、ハットリくんがいっぱい文字を入れるスペースを取ってしまったので、いきなりこの作者のことを書いてみようかなと思う。

テクノポリスやポシェットへの投稿者のなかには、なんとなく印象に残る人ってのがいるんだよね。いつもおもしろいプログラムを送ってくれる人は（たとえばM5のKNTとか、88の柳田英俊とか落合和彦とかMZ-700のグラム総理大臣・宮後泰孝とか）ま、あたりまえなんだけど、それほど多く採用しているわけでもないのになぜか覚えているのが、このゲームの作者・森晃なのだ。というのも森くんの作品は、どういうわけか色づかいが独特で、見たとたん、「モリアキラだ」とわかってしまうんだよね。だいたい、6001の採用候補作が出そろったときに見わたしていると1つ妙な色の画面がまじっていて、それがだいたい森晃なのだ。お手紙も、必ずおかしなイラストを書いてきてくれるのでこうしてゲームの説明をまとめているときのちょっとした息抜きになって楽しい。

森くんの作品のフシギさは、彼のマ



▲左がスペーススパイダー、右がスペースモウル。両者にらみあっております。

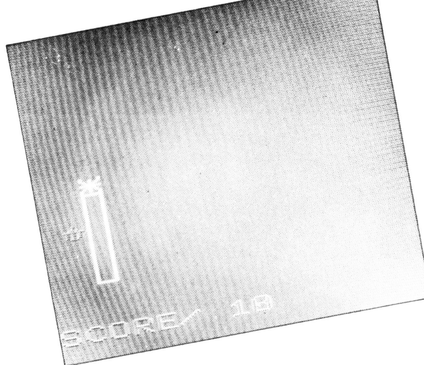


▶スペーススパイダーの右に発生したのがレッドフィールド。なんかいきなりでこわいな。



〈RED FIELD〉はじめてやったら20しかいかないでやんの。となりにバンプがいたから、「やってごらん」と言ったら、ニコニコしてはじめたの。なんと30。「ゆみと10しか差がないよ」と言ったら次にいきなり70出したの。畜生。

ンガのおかしさととてもよく似ていて、プログラムっていうのにもホントによく性格とかクセって出るんだなあと思う。きっと、絵とか作文とかにその人のなにかが出てしまうのと同じことがプログラムにもあるんだろうなー。



◀やっ！ スパイダーも電磁ネットでやりかえす。ちっ、おしい。またはずれた。

■変数リスト
X,Y……自分の座標
X1,Y1……自分の移動用
G,H……敵の座標
G1,H1……敵の移動
L,M,E,F,J,K……電磁ネット座標
KA,T,P……レッドフィールド設定
A$……自分のキャラクタ
B$……敵のキャラクタ

■プログラムの説明
10～ 30 初期設定
40～ 60 メインルーチン
70～160 自分の移動
170～240 レッドフィールド表示
250～290 敵の移動
300～330 スコア表示
340～540 電磁ネット表示
550～680 ゲームオーバー
690～820 デモ

RED FIELD

```
10 SCREEN 3,2,2:CLS:CONSOLE,,,0:Y(1)=-1:
X(3)=1:Y(5)=1:X(7)=-1:SC=0
20 A$="+"+CHR$(29)+"X":B$="o"+CHR$(29)+"
+"
30 T=10:KA=45:G=14:H=14:GOSUB690
40 GOSUB70:IFINT(RND(1)*T)=0THENGOSUB170
50 IFINT(RND(1)*5)=1THENGOSUB250
60 GOTO 40
70 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
80 IFX<0THENX=15
90 IFX>15THENX=0
100 IFY<0THENY=13
110 IFY>13THENY=0
120 COLOR 1:LOCATEX1,Y1:PRINT A$
130 COLOR 2:LOCATEX,Y:PRINT A$
140 IF(X=G)AND(Y=H)THENPLAY "t255s14m10o
7bgecbgeco6a":GOTO 550
150 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB340
160 X1=X:Y1=Y:RETURN
170 A=INT(RND(1)*240):B=INT(RND(1)*167):
C=A+KA:D=B+KA-5
180 IFD>167THEND=167
190 LINE(A,B)-(C,D),4,B:PLAY"t200s4m1000
o8g":FORI=0TO2:GOSUB70:NEXT
200 E=7+X*16:F=7+Y*12:PLAY"t200s4m1000o1
g"
210 LINE(A,B)-(C,D),4,BF
220 IFPOINT(E,F)<>4THEN240
230 PLAY"t255s14m100o6bagfedco1b":GOTO 5
50
240 LINE(A,B)-(C,D),1,BF:RETURN
250 G1=G:H1=H:G=INT(RND(1)*15):H=INT(RND
(1)*13)
260 PLAY"t200s4m500o5g"
270 COLOR 1:LOCATEG1,H1:PRINT B$
280 COLOR 3:LOCATEG,H:PRINT B$
290 RETURN
300 COLOR 1:LOCATEG,H:PRINT B$:G=14:H=14
:SC1=SC:COLOR 1
310 LOCATE0,14:PRINT"SCORE/"SC1:COLOR 3:
SC=SC+10:LOCATE0,14
320 PRINT "SCORE/"SC:P=P+1:IFP=3THENP=0:
T=T-1:KA=KA+10
330 RETURN
340 L=7+G*16:M=7+H*12:ONSGOSUB360,350,38
0,350,400,350,420
350 RETURN
360 E=X*16:F=Y*12:J=E+12:K=F-50:IF(G=X)A
ND(F>M)AND(K<M)THENPO=1
370 GOTO 440
380 E=X*16+14:F=Y*12:J=E+65:K=F+10:IF(H=
Y)AND(E<L)AND(J>L)THENPO=1
390 GOTO 440
400 E=X*16:F=Y*12+10:J=E+12:K=F+50:IF(G=
X)AND(F<M)AND(K>M)THENPO=1
410 GOTO 440
420 E=X*16-1:F=Y*12:J=E-65:K=F+10:IF(H=Y
)AND(E>L)AND(J<L)THENPO=1
430 GOTO 440
440 IFE<0THENE=0
450 IFE>252THENE=252
460 IFF>167THENF=167
470 IFF<0THENF=0
480 IFJ<0THENJ=0
490 IFJ>252THENJ=252
500 IFK>167THENK=167
510 IFK<0THENK=0
520 PLAY "t255s14m100o7d":LINE(E,F)-(J,K
),2,B
530 IFPO=1THENPO=0:GOSUB300:PLAY"t255s14
m10o4g":LINE(E,F)-(J,K),3,B
540 LINE(J,K)-(E,F),1,B:RETURN
550 FORCO=0TO4:LINE(X*16,Y*12)-(X*16+15,
Y*12+10),CO,BF:NEXT
560 FORI=0TO1000:NEXT
570 LINE(A,B)-(C,D),1,BF
580 COLOR 2:LOCATE4,0:PRINT "G":COLOR 3:
LOCATE6,1:PRINT "A"
590 COLOR 4:LOCATE8,2:PRINT "M":COLOR 2:
LOCATE10,3:PRINT "E"
600 COLOR 3:LOCATE5,3:PRINT "O":COLOR 4:
LOCATE7,4:PRINT "V"
610 COLOR 2:LOCATE9,5:PRINT "E":COLOR 3:
LOCATE11,6:PRINT "R"
620 COLOR 4:LOCATE1,8:PRINT "YOUR SCORE"
;A$;SC
630 IFHS<SCTHENHS=SC:PLAY PL1$,P3$:GOTO
650
640 PLAY "cbcacgcfcecdcc","bcbdbebfbgbab
b"
650 COLOR 2:LOCATE1,10:PRINT "HIGH SCORE
";A$;HS
660 COLOR 3:LOCATE1,12:PRINT "PUSH [SPAC
E]!"
670 IFSTRIG(0)=0THEN670
680 GOTO 10
690 PL1$="t255s14m5o5edcr4cr4edcr4cr4er4
gdr8er4ger4cecr4ccccc"
700 P2$="t255s14m5o6r4cder4er4cder4er4gr
4edr8gr4edr4cder4eeeee"
710 P3$="t255s14m5o4r2bagr4gr4bagr4gr4fr
4ddr8fr4dfr4bagr4gggggg"
720 P2$="t255s14m5o6r4cder4er4cder4er4gr
4edr8gr4edr4cder4eeeee"
730 FORI=0TO5
740 XH=RND(1)*210:YH=RND(1)*160:XY=30+RN
D(1)*15
750 LINE(XH,YH)-(XH+XY,YH+XY),4,BF
760 NEXT
770 COLOR 3:LOCATE1,5:PRINT A$;:COLOR 2:
PRINT " RED FIELD ";
780 COLOR 3:PRINT B$
790 PLAY PL1$,P2$,P3$
800 FORI=0TO1000:NEXT
810 LINE(0,0)-(255,195),4,BF:LINE(0,0)-(
255,195),1,BF
820 COLOR 4:LOCATE0,14:PRINT "SCORE/";SC
:RETURN
830 REM * RED FIELD
840 REM * by MORI AKIRA
```


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉みんちはちんみ（ミンチは珍味）（兵庫県・生田のヤンバルクイナ）☆うーん、これは知っている……。ミンチってメンチカツのことなんだよネ。1カラグラム。☆

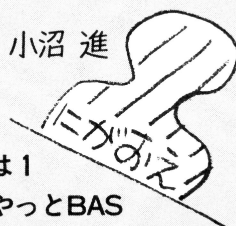
●ブルース対チェンのカンフーゲーム！

ブルース チェン

FOR PC-6001シリーズ／6601シリーズ
N60 BASIC 16K PAGE 2

標準打ち込みタイム40分

BY 小沼 進



ぼくは1年でやっとBASICをマスターした！

1ヵ月でBASICをマスターしました。と書く人がいますが、それがどうだっていうんだ。ぼくは、1年でやっとBASICが使いこなせるようになったんだぞ。今はマシン語を勉強しています。といいつつ、テクノポリス様、どうもありがとうございました（がっしょう）。



3つの技プラス、マジック

ブルースに父を殺されたチェンのかたきうち。父の残してくれた、敵の技を一時的に封じこめる魔法のペンダントを胸に、チェンは敵のアジトへ走っていった……。

左の青いキャラクタがチェン、赤いキャラクタがブルースだ。

左右移動とジャンプはカーソルキーの←→↑。2ついっぺんに押して、ななめ上ジャンプもできる。

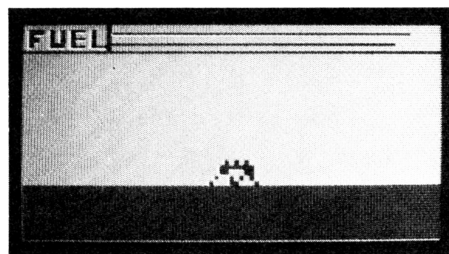
技は3種類。←＋↓でうしろげり、→＋↓でとびげり、そして↓だけで正拳突きになる。

画面上のほうにならんでいる2本のグラフは、残りエネルギー量を示していて、青がチェン、赤がブルースのエネルギーだ。もちろんなくなったら、ゲームオーバー。

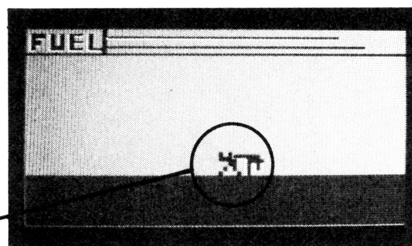
ブルースのエネルギーがなくなったら、チェンが勝ち次の面へ。

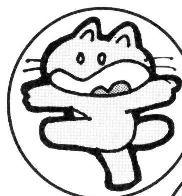
魔法も使える。スペースキーで相手の攻撃が止まっちゃうよ。

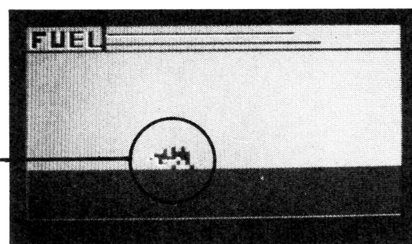
■参考――マイコンBASICマガジン'84.10『小林寺』



▲いざっ！ 父のカタキじゃあっ!!




◀↓＋←で必殺のうしろげり！




▶↓＋→でさらに必殺のとびげりっ！ まいったか、はぁはぁ。

ブルースチェン

```
10 DATA 60,108, 60,109, 62,102, 62,107,
64,100, 64,105, 66,102, 66,103
20 DATA 66,106, 66,107, 68,100, 68,103,
68,108, 68,109
30 DATA 60,108, 60,109, 62,106, 62,107,
64,102, 64,105, 66,100, 66,105
40 DATA 68 ,106, 68,109, 68,102, 72,102,
 68,103, 72,103
50 DATA 60, 94, 60, 95, 62, 93, 62, 94,
64, 93, 64, 96, 66, 91, 66, 96
60 DATA 68, 96, 70, 97, 68. 98, 68, 98,
66, 98, 66, 99
70 DATA 60,105, 60,105, 62,103, 62,104,
64,103, 64,107, 66,101, 66,105
80 DATA 66,107,66,107,68,104,72,104,68,1
05,70,105
90 DATA 56,101, 66,101, 56,102, 66,102,
62,103, 62,109, 64,103, 64,104
100 DATA 66,103, 66,107, 68,103, 68,104,
 68,106, 68,107
110 DATA 180,100,180,103,182,102,182,103
,184,100,184,105,180,108,180,109
120 DATA 182,106,182,107,186,102,186,107
,188,108,188,109
130 DATA 176,102,180,102,176,103,180,103
,180,106,180,109,182,100,182,105
140 DATA 184,102,184,105,186,106,186,107
,188,108,188,109
150 DATA 176,104,180,104,178,105,180,105
,182,101,182,105,184,103,184,107
160 DATA 182,107,182,107,186,103,186,104
,188,105,188,105
170 DATA182,101,192,101,182,102,192,102,
180,103,180,104,180,106,180,107
180 DATA182,103,182,107,184,103,184,104,
186,103,186,109
190 REM ｼｮｷ
200 SCREEN 3,2,2:CLS:CONSOLE,,0,0
210 GOSUB1380
220 LOCATE 3,7:COLOR3:PRINT"PUSH SPACE"
```




〈ブルースチェン〉カンフーの映画は大好き。なんたって今はジャッキーチェンが最高だね。おもしろいだけでなく、ものすごーいアクションをいくつも見せてくれる。今度生まれてきた時は、セイントフォーを超える女ジャッキーチェンになるぞ。

```
230 IFSTRIG(0)=1THEN250
240 GOTO 230
250 LOCATE 3,7:COLOR2:PRINT"PUSH SPACE"
260 X=1:X1=14:A1=0:B1=10:H=208:J=H:K=H:M
=H:LE=1:R=5
270 LOCATE 4,6:COLOR2:PRINT"GAME OVER":L
INE(60,100)-(199,109),2,BF
280 LINE(82,52)-(208,52),3:LINE (82,56)-
(208,56),4
290 C1=A1:I1=3:RESTORE10:GOSUB1300:C1=B1
:I1=4:RESTORE110:GOSUB1300
300 GOSUB1630
310 REM ﾒｲﾝ
320 IFSTRIG(0)=1THENH=H-3:GOSUB1510:GOTO
380
330 R2=INT(RND(1)*R)+1:IFR2>1THEN380
340 IFX1=X+2THEN1140
350 IFX1=X+1THEN1060
360 IFX1=X-1THEN1220
370 IFX1=X-1THEN1220
380 IFX1>XTHEN980
390 IFX1<XTHEN1020
400 ST=STICK(0)
410 IFST=7THEN520
420 IFST=3THEN570
430 IFST=8THENG=1:GOTO620
440 IFST=1THEN620
450 IFST=2THENG=2:GOTO620
460 R1=INT(RND(1)*3)+1:IFR1=3ORSTRIG(0)=
1THEN310
470 IFST=6THEN900
480 IFST=5THEN730
490 IFST=4THEN810
500 GOTO310
510 REM My ｲﾄﾞｳ(ﾋﾀﾞﾘ)
520 IFX=1ORX1=X-1THEN310
530 GOSUB1330
540 A1=A1-10:C1=A1:I1=3:RESTORE10:GOSUB1
300
550 X=X-1:GOTO310
560 REM My ｲﾄﾞｳ(ﾐｷﾞ)
570 IFX=14ORX1=X+1THEN310
580 GOSUB1340
590 A1=A1+10:C1=A1:I1=3:RESTORE10:GOSUB1
300
600 X=X+1:GOTO310
610 REM My ｼﾞｬﾝﾌﾟ
620 GOSUB1340
630 IFG=1ANDX1<>X-2ANDX=>3THENA1=A1-10:G
1=1
640 IFG=2ANDX1<>X+2ANDX=<12THENA1=A1+10:
G1=2
650 RESTORE50:C1=A1:I1=3:GOSUB1300
660 GOSUB1600
670 LINE(60+A1,91)-(70+A1,99),2,BF
680 IFG1=1THENA1=A1-10:X=X-2
690 IFG1=2THENA1=A1+10:X=X+2
700 RESTORE10:I1=3:C1=A1:GOSUB1300
710 G=0:G1=0:H=H-2:GOSUB1510:GOTO310
720 REM My ｾｲｹﾝﾂﾞｷ
730 GOSUB1340:C1=A1
740 RESTORE30:I1=3:GOSUB1300
750 GOSUB1600
760 IFX1=X+1THENK=K-4:GOSUB1540
770 GOSUB1340:LINE(70+A1,102)-(72+A1,103
),2,B
780 RESTORE10:I1=3:GOSUB1300
790 GOTO310
800 REM My ﾄﾋﾞｹﾘ
810 IFX1=X+1ORX=13THEN310
820 GOSUB1340:A1=A1+10:C1=A1:X=X+1
830 RESTORE70:I1=3:GOSUB1300
840 GOSUB1600
850 IFX1=X+1THENK=K-10:GOSUB1540
860 GOSUB1340:LINE(70+A1,104)-(72+A1,105
),2,B
870 RESTORE10:I1=3:GOSUB1300
880 GOTO310
890 REM My ｳｼﾛｹﾞﾘ
900 GOSUB1340:C1=A1
910 RESTORE90:I1=3:GOSUB1300
920 GOSUB1600
930 IFX1=X-1THENK=K-8:GOSUB1540
940 GOSUB1340:LINE(56+A1,101)-(58+A1,102
),2,B
950 RESTORE10:I1=3:GOSUB1300
960 GOTO310
970 REM ﾃｷ ｲﾄﾞｳ(ﾋﾀﾞﾘ)
980 IFX1=X+1THEN400
990 GOSUB1360:B1=B1-10:X1=X1-1:C1=B1
1000 RESTORE110:I1=4:GOSUB1300:GOTO400
1010 REM ﾃｷ ｲﾄﾞｳ(ﾐｷﾞ)
1020 IFX1=X-1THEN400
1030 GOSUB1360:B1=B1+10:X1=X1+1:C1=B1
1040 RESTORE110:I1=4:GOSUB1300:GOTO400
1050 REM ﾃｷ ｾｲｹﾝﾂﾞｷ
1060 GOSUB1360:C1=B1
1070 RESTORE130:I1=4:GOSUB1300
1080 GOSUB1600
1090 H=H-8:GOSUB1510
1100 GOSUB1360:LINE(176+B1,102)-(178+B1,
103),2,B
1110 RESTORE110:I1=4:GOSUB1300
1120 GOTO400
1130 REM ﾃｷ ﾄﾋﾞｹﾞﾘ
1140 GOSUB1360:B1=B1-10:X1=X1-1:C1=B1
1150 RESTORE150:I1=4:GOSUB1300
1160 GOSUB1600
1170 H=H-14:GOSUB1510
1180 GOSUB1360:LINE(176+B1,104)-(178+B1,
105),2,B
1190 RESTORE110:I1=4:GOSUB1300
1200 GOTO 400
1210 REM ﾃｷ ｳｼﾛｹﾞﾘ
1220 GOSUB1360:C1=B1
1230 RESTORE170:I1=4:GOSUB1300
1240 GOSUB1600
1250 H=H-12:GOSUB1510
1260 GOSUB1360:LINE(190+B1,101)-(192+B1,
102),2,B
1270 RESTORE110:I1=4:GOSUB1300
1280 GOTO400
1290 REM ｶｸ(My ﾄ ﾃｷ)
1300 FORI=1TO7:READA,B,C,D
1310 LINE(A+C1,B)-(C+C1,D),I1:NEXT
1320 RETURN
1330 REM My ｹｽ
1340 LINE(60+A1,100)-(68+A1,109),2,BF:RE
TURN
1350 REM ﾃｷ ｹｽ
1360 LINE(180+B1,100)-(188+B1,109),2,BF:
RETURN
1370 REM ｶﾞﾒﾝ
1380 LINE(49,49)-(211,130),2,BF
1390 PAINT(0,0),4,2
1400 LINE(49,110)-(210,130),1,BF
1410 DATA 50,51,50,57,53,51,53,52,55,51,
55,52,53,54,53,55,58,51,58,57
1420 DATA 61,56,61,57,63,51,63,57,67,51,
67,57,70,51,67,51,70,54,67,54
1430 DATA 70,57,66,57,74,51,74,57,78,57,
74,57
1440 RESTORE 1410
1450 FORI=1TO13:READA,B,C,D
1460 LINE(A,B)-(C,D),3:NEXT
1470 LINE(80,48)-( 80,59),4
1480 LINE(48,59)-(219,59),4
1490 RETURN
1500 REM ｶｸ (My FILE)
1510 IFH<84THEN1570
1520 LINE(H,52)-(J,52),2:J=H:RETURN
1530 REM ｶｸ (ﾃｷ FILE)
1540 IFK<84THEN1660
1550 LINE(K,56)-(M,56),2:M=K:RETURN
1560 REM ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
1570 FORI=1TO1000:NEXT
1580 LOCATE4,6:COLOR3:PRINT"GAME OVER":P
LAY"AEAEAFA":GOTO220
1590 REM ｵﾄ
1600 PLAY"L4o1s15m500 a"
1610 FORI=1TO50:NEXT:RETURN
1620 REM ｶｸ (ﾚﾍﾞﾙ)
1630 LOCATE4,7:COLOR 3:PRINT"LEVEL";LE:F
ORI=1TO1000:NEXT
1640 LOCATE4,7:COLOR 2:PRINT"LEVEL";LE:R
ETURN
1650 REM ｶﾁ
1660 FORI=1TO2000:NEXT
1670 LE=LE+1:R=R-1:H=208:J=H:K=H:M=H:A1=
0:B1=10:X=1:X1=14
1680 PLAY"OL8CAEAEDCAE4":IFLE=6THEN1570
1690 GOTO270
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉じいさんさんさいじ（じいさん三歳児）（埼玉県・岩本圭介クン）☆そんなばかなことあるわけないだろっつーに。逆さ言葉とウニウニが混ざっているし、この作品、読んだとたんに笑いが出ました。4.5カラグラム。☆

●プリンセスの愛を求めて戦うナイト！

BLACK SWORD ブラックソード FOR MSX (16K)

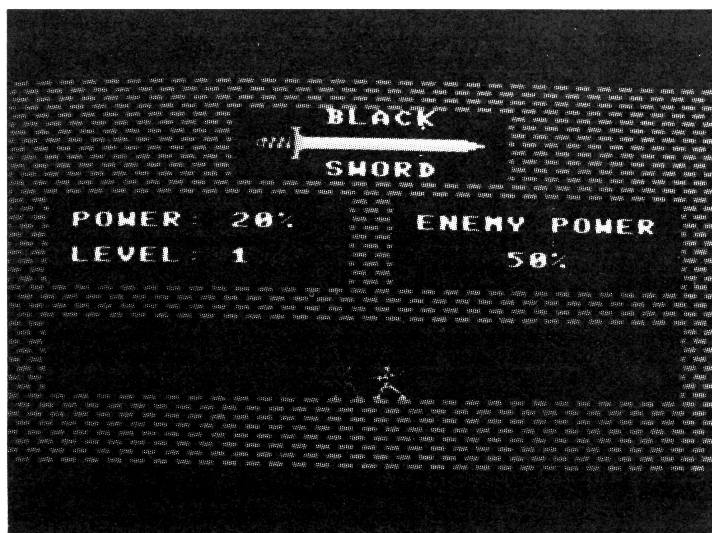
標準打ち込みタイム50分

BY 佐藤昌樹

2ヵ月に1回、しっかり投稿したボクはアホな子か？

合格（高校に）したぜ！　ちなみにぼくは受験地獄最中2ヵ月に1回しっかりと作品を送りつづけた、とっても良い（アホな）子です。だが受験直前に出した前作はボツ。ボツになってはじめてわかる採用のカンゲキ！　ところで、No.1のP15、福田の考えは正しい！





◀思いがけずリアルな動きでフェンシング。ダメージがあると色が変わるので、手ごたえをヒシヒシと感じるのだ。



興奮ものの最高傑作がついに出たぞ!!

もう、ポシェット愛読者にはおなじみのグラム航空大臣の最新作。う～ん、今回の作品は、またひときわいいんでないかい。はっきりいってサイコー！

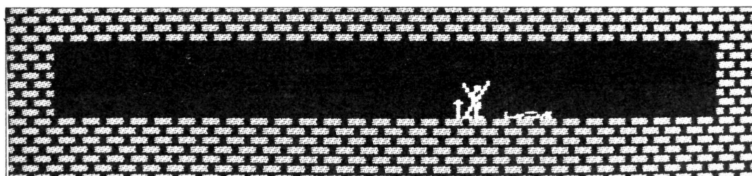
スペースキーでゲームスタート。ESCキーを押すといきなりレベル6からはじめることもできる！

カーソルキー（またはジョイスティック）で前後に移動し、スペースキー（トリガーボタン）で剣をひと突き。要するにフェンシングの戦いなのだ。

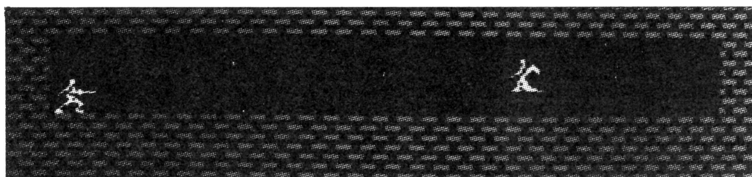
おたがいの剣の位置によって、ダメージの有無をキビシク判定しているので、慣れてくればどんどんうまくなってくる。興奮しちゃうね。

ひとりの敵とひとしきり戦って、相手のパワーを0にしたら、次のレベルへ進む。レベルが高いほど敵が強くなるのはもちろん！　自分のパワーが0になったら、あえなくゲームオーバー。

レベル3、6、9にいくと、精霊(羽のはえたキャラクタ）が出てきて、パワーを最大値まで増やしてはげましてくれる。そのあとから出てくる敵は、またさらにスピードアップしてくるので、心をひきしめていこう！



▲ついに敵を倒した。キミのあやつる戦士は剣を地上に立て、しばしのバンザイ。



▲レベル3へ行くと、精霊が飛んでくる。



▲言葉ではげましてくれるだけでなく、パワーも最大値まであげてくれるのだ。



〈BLACK SWORD〉フェンシングなんだね。はじめは負けてばっかり。10面クリアごとにお姫様に会える。こつは、相手が剣を下にしている時にエーイといくと○みたい。ホントかな？　みんなためしてみてネ！

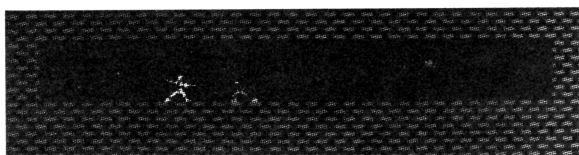


ああ、プリンセスに実力で会ってみたい

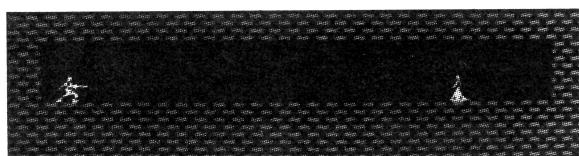
どのくらい練習すれば、レベル10のところまで行けるのかよくわからないが（まだ、レベル10まで実力では行ってないのだ。画面写真は㊙で出しました）、レベル10を征覇するときれいなプリンセスが登場して、ささっとキミにかけより、甘いにおいと美しいメロディーのなか、キミにだけそっと、

“I（アイ） LOVE（ラブ） YOU.（ユー）”

なんていってくれちゃう。ああ、そうか、ボクはこの言葉に出会うために今まで敵と戦ってきたんだな……なんて、思わずストーリーのなかに感情移入してしまうエンディングなのだった。やっぱし、大臣だけのことはあるなあ。



▲敵はなかなか手ごわいが、キミのうでさえ確かなら……。



▲レベル10の敵を倒すとプリンセスがしずしずとやってきて……。



▲愛の言葉と美しいメロディーでキミをたたえてくれるのだ！

■変数リスト
SP……敵のスピード
LV・FL……レベル
CH……自分のキャラクター
EC……敵のキャラクター
A……自分の座標
X……敵の座標
BP……パワーの最大値
EP……敵のパワー
W……STICK入力判定用
ST……STRIG入力判定用
C……自分の移動用
EX……敵の移動用

■プログラムの説明
10～ 60 初期設定
70～130 タイトル
140～260 画面設定
270～360 自分の処理
370～440 敵の処理
450～520 刃の判定
530～610 レベルアップ
620～670 ゲームオーバー処理
680～730 精霊の処理
740～790 姫の処理
800～820 VRAMデータ
830～1000 スプライトデータ

BLACK SWORD

```
10 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:KE
Y OFF:CLS:STOP ON:DEFINT A-Z
20 FORI=0TO8:READ W:W=W*8:FORL=WTOW+7:RE
AD D$:VPOKE L,VAL("&H"+D$):NEXTL,I
30 FORI=0TO17:A$="":FORL=1TO32:READ B$:A
$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):SPRITE$(I)=A$
40 NEXTL,I:FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEE
K(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
50 VPOKE &H2000+14,15*16*1:VPOKE &H2000+
15,14*16+1:VPOKE &H2000+16,9*16+1
60 VPOKE &H2000+12,13*16+1:VPOKE &H2000+
13,9*16+1:ON STOP GOSUB 440
70 CLS:LOCATE10,3:PRINT"hipppppppq":LOCA
TE10,4:PRINT"jkxxxxxxxy"
80 LOCATE9,11:PRINT"WARRIOR":LOCATE17,11
:PRINT"ENEMY"
90 LOCATE13,2:PRINT"BLACK":LOCATE9,16:PR
INT"SOUL":LOCATE14,16:PRINT"PRINCESS"
100 LOCATE9,19:PRINT"HIT [SPC] KEY":LOCA
TE5,21:PRINT"(C) 1985 MASAKI SATOH"
110 LOCATE13,5:PRINT"SWORD":PUTSPRITE1,(
86,62),15:PUTSPRITE4,(142,62),7
120 PUTSPRITE14,(83,103),14:PUTSPRITE16,
(142,103),14:SP=8:LV=1:FL=1:I$=INKEY$
130 IFI$=CHR$(27)THENSP=6:LV=6:FL=6ELSES
T=STRIG(0)+STRIG(1):IFSTTHEN140ELSE120
140 FORI=0TO16:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:A
$="aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
150 FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINT A$:NEXT:F
ORI=14TO17:LOCATE2,I:PRINT SPC(28):NEXT
160 FORI=2TO5:LOCATE10,I:PRINT SPC(12):N
EXT:CH=1:EC=4:A=70:X=150:BP=49
170 PW=50:EP=50:LOCATE11,3:PRINT"hipppppp
ppq":LOCATE11,4:PRINT"jkxxxxxxxy"
180 FORI=7TO11:LOCATE2,I:PRINT SPC(13):L
OCATE17,I:PRINT SPC(13):NEXT:GOSUB 530
190 LOCATE3,8:PRINT"POWER:":LOCATE3,10:P
RINT"LEVEL:";FL:LOCATE14,2:PRINT"BLACK"
200 LOCATE18,8:PRINT"ENEMY POWER":LOCATE
14,5:PRINT"SWORD"
210 IF LV=>6 THEN VPOKE &H2000+12,5*16+1
 ELSE VPOKE &H2000+12,13*16+1
220 FORI=0TO16:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:L
OCATE9,15:PRINTUSING"LEVEL ## START";FL
230 C$="T255L5V14O4AR16AO5DDDEFFG9A9G9A1
":D$="T255L5V12O4FR16FBBBO5CDDE9F9E9F1"
240 E$="T255L5V10O2AR16AO3DDDEFFG9A9G9A1
":F$="O5GFEFEEECDDDD"
250 G$="O5EDCDCCCO4GBBBB":H$="O3EDCDCCCO
2FBBBB":PLAYC$,D$,E$:PLAYF$,G$,H$
260 FORI=0TO9999:NEXT:LOCATE2,15:PRINT S
PC(28)
270 W=STICK(0)+STICK(1):IF W=4 OR W=5 OR
 W=6 THEN CH=CH+1 ELSE 290
280 IF CH=3 THEN CH=2 ELSE PUTSPRITE CH-
1,(0,193):FORI=0TO50:NEXT
290 IF W=1 OR W=2 OR W=8 THEN CH=CH-1 EL
SE 310
300 IF CH=-1 THEN CH=0 ELSE PUTSPRITE CH
+1,(0,193):FORI=0TO50:NEXT
310 C=(W=7)-(W=3):C=C*5:IF A+C=<16 OR A+
C+16=>X OR A+C>200 THEN C=0 ELSE A=A+C
320 PUTSPRITECH,(A,128),15:ST=STRIG(0)+S
TRIG(1):IF ST THEN 330 ELSE 370
330 PLAY"T255L60O2V14S15M400C-":PUTSPRIT
ECH,(0,193):PUTSPRITECH+6,(A+7,128),15
340 PUTSPRITEEC,(0,193):PUTSPRITEEC+6,(X
-7,128),7
350 IFA+20=>XANDA+8=<XTHENGOSUB450:FORI=
0TO200:NEXTELSEFORI=0TO200:NEXT:GOTO360
360 PUTSPRITECH,(A,128),15:PUTSPRITECH+6
,(0,193):PUTSPRITEEC,(X,128),7
370 PUTSPRITEEC+6,(0,193):R=RND(1)*SP:IF
 R=0 THEN EC=EC+1 ELSE 390
380 IF EC=6 THEN EC=5 ELSE PUTSPRITEEC-1
,(0,193):GOTO 430
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉でんきではできんで（電気では、できんで）（愛知県・ぼっかり君）☆なまってますねェ。これは、3.5カラグラム。きんてんごからぐらむです。間違えないでネ！☆

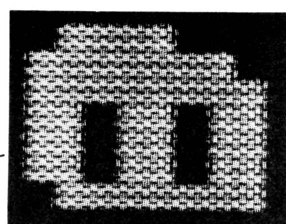
```
390 IF R=1 THEN EC=EC-1 ELSE 410
400 IF EC=2 THEN EC=3 ELSE PUTSPRITEEC+1
,(0,193):GOTO 430
410 EX=(R=2)-(R=3):EX=EX*5:IF EX+X=<A+16
 THEN X=X+4
420 IF R=4 AND A>16 AND A+20=>X AND A+8=
<X THEN A=A-5:X=X-5
430 IF X+EX=>224 THEN X=X-4:GOTO 270 ELS
E X=X+EX:PUTSPRITE EC,(X,128),7:GOTO270
440 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15,1,1:CLS:P
RINT"GOOD LUCK! GOOD BYE!":END
450 PLAY"T255L6O08V14":IF CH=0 THEN 460
ELSE IF CH=1 THEN 470 ELSE 480
460 IF EC=3 THEN PLAY"CC-":RETURN ELSE I
F EC=4 THEN 490 ELSE 500
470 IF EC=3 THEN 490 ELSE IF EC=4 THEN P
LAY"CC-":RETURN ELSE IF EC=5 THEN 500
480 IF EC=3 THEN 500 ELSE IF EC=4 THEN 4
90 ELSE PLAY"CC-":RETURN
490 PLAY"O7V14S5M800A":PW=PW-5:PUTSPRITE
CH+6,(A,128),8:GOSUB 530:RETURN
500 R=RND(1)*3:IF R=0 THEN X=X+6:PUTSPRI
TEEC+6,(0,193):GOTO 510 ELSE 520
510 PUTSPRITE12,(X,128),7:FORI=0TO200:NE
XT:PUTSPRITE12,(0,193):RETURN
520 PLAY"O7V14S5M800C":EP=EP-5:PUTSPRITE
EC+6,(X,128),8:GOSUB 530:RETURN
530 IF EP=<0 THEN FL=FL+1:LOCATE10,10:PR
INT USING"##";FL:EP=45+LV*5 ELSE 600
540 LV=LV+1:PUTSPRITE12,(X+6,128),7:PUTS
PRITEEC+6,(0,193):FORI=0TO1000
550 NEXT:PUTSPRITE12,(0,193):PUTSPRITE13
,(X+6,128),7:PUTSPRITECH+6,(0,193)
560 FORI=0TO4:PUTSPRITE17,(0,193):PUTSPR
ITE15,(A+6,128),15:FORL=0TO500:NEXT
570 PUTSPRITE15,(0,193):PUTSPRITE17,(A+6
,128),15:FORL=0TO500:NEXTL,I:X=150
580 PUTSPRITE17,(0,193):IF LV=11THEN LV=
1:LOCATE10,10:PRINTUSING"##";FL:GOTO740
590 IF LV=3ORLV=6ORLV=9 THEN SP=SP-1:GOT
O680ELSEA=70:CH=1:EC=4:GOSUB610:GOTO200
600 IF PW=<0 THEN PLAY"S5M4000A1":FORI=0
TO2500:NEXT:GOTO 620
610 LOCATE10,8:PRINT USING"##%";PW:LOCAT
E22,10:PRINT USING"##%";EP:RETURN
620 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:F
ORI=6TO21:LOCATE0,I:PRINT A$:NEXT
630 LOCATE10,9:PRINT" GAME OVER ":LOCATE
7,14:PRINT" YOUR LEVEL IS";FL
640 PLAY"T255L5V15O3S3M7000DDDDDDDDDDDD
DDDED4R64D3DDDED4R64D3DDDFE4R64E3EEEF3"
650 PLAY"E5D6E3D5E3D5C5D3C5O2B3O3E3D5C5D
3C5D3C5O2F-3A2"
660 FORI=0TO12500:NEXT:LOCATE8,19:PRINT"
 HIT [SPC] KEY "
670 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST THEN 50 E
LSE 670
680 FORI=0TO16:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:F
ORI=ATO15STEP-4:PUTSPRITE1,(I,128),15
690 FORL=0TO50:NEXT L,I:FORI=234TO28STEP
-1:PUTSPRITE14,(I,118),14:FORL=0TO25
700 NEXTL,I:PUTSPRITE1,(0,193):PUTSPRITE
15,(15,128),15:PUTSPRITE14,(28,128),14
710 FORI=PWTOBP:BEEP:PW=PW+1:GOSUB610:NE
XT:A=70:LOCATE10,15:PRINT"♥GOOD LUCK!♥"
720 PLAY"O4V14T255L4CDEF2GFED2EFGEFGFECC
","O4V14T255L4R64CDEF2GFED2EFGEFGFECC"
730 FORI=0TO9999:NEXT:LOCATE2,15:PRINT S
PC(28):CH=1:EC=4:GOTO 210
740 FORI=0TO16:PUTSPRITEI,(0,193):NEXT:F
ORI=ATO19STEP-4:PUTSPRITE1,(I,128),15
750 FORL=0TO50:NEXT L,I:FORI=234TO32STEP
-1:PUTSPRITE16,(I,128),14:FORL=0TO20
760 NEXTL,I:PUTSPRITE1,(0,193):PUTSPRITE
15,(19,128),15:LOCATE4,15:PRINT"♥"
770 LOCATE10,15:PRINT"♥I LOVE YOU･･･♥":E
P=50:A=70:X=150:SP=8:BP=BP-10:PW=BP+1
780 PLAY"T255L4O4V14GABAGGGFCDEFAGF","T2
55L4O4V13R6GABAGGGFCDEFAGF":GOSUB 610
790 FORI=0TO12000:NEXT:LOCATE4,15:PRINT"
 ":LOCATE2,15:PRINT SPC(28):GOTO200
800 DATA97,00,7E,7E,7E,00,E7,E7,E7,104,0
0,00,00,00,00,36,F6,B6,105,1F,0E,06,06,0
7,D7,D7,D7
810 DATA106,AD,ED,2D,00,00,00,00,00,107,
B7,B7,B7,07,06,06,0E,1F,112,00,00,00,00,
00,FF,FF,FF
820 DATA113,00,00,00,00,00,C0,F8,FF,120,
FF,FF,FF,00,00,00,00,00,121,FF,F8,C0,00,
00,00,00,00
830 DATA00,00,01,01,01,02,06,19,22,03,01
,02,06,08,10,38,00,00,80,80,03,8C,B0,C0,
20,80,80,80,40,80,E0,00
840 DATA00,00,01,01,01,02,06,09,12,03,01
,03,06,08,10,38,00,00,80,80,00,80,A0,FF,
20,80,40,E0,30,20,40,70
850 DATA00,00,00,00,00,01,03,04,09,09,01
,03,06,08,10,38,00,00,C0,C0,80,40,40,D0,
30,CC,43,E0,30,20,40,60
860 DATA00,00,01,01,C0,31,0D,03,04,01,01
,01,02,01,07,00,00,00,80,80,80,40,60,98,
44,C0,80,40,60,10,08,1C
870 DATA00,00,01,01,00,01,05,FF,04,01,02
,07,0C,04,02,0E,00,00,80,80,80,40,60,90,
48,C0,80,C0,60,10,08,1C
880 DATA00,00,03,03,01,02,02,0B,0C,33,C2
,07,0C,04,02,0E,00,00,00,00,00,80,C0,20,
90,90,80,C0,60,10,08,1C
890 DATA00,00,06,06,84,6A,1A,07,08,0E,06
,0B,19,21,40,E0,00,00,00,06,18,60,80,00,
00,00,00,00,80,00,80,E0
900 DATA00,00,00,00,30,0D,03,00,00,00,01
,03,06,0C,10,38,00,00,C0,C0,80,40,50,FF,
10,C0,40,E0,30,20,10,1C
910 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,3D,02,02
,07,0C,30,C0,E0,00,00,00,00,00,C0,C0,00,
40,B0,8C,C3,60,20,40,70
920 DATA00,00,00,60,18,06,01,00,00,00,00
,00,01,00,01,07,00,00,60,60,21,56,58,E0,
10,70,60,D0,98,84,02,07
930 DATA00,00,03,03,01,02,0A,FF,08,03,02
,07,0C,04,08,38,00,00,00,00,0C,B0,C0,00,
80,00,80,C0,60,30,08,1C
940 DATA00,00,00,00,00,03,03,00,02,0D,31
,C3,06,04,02,0E,00,00,00,00,00,00,00,80,
BC,40,40,E0,30,0C,03,07
950 DATA00,20,20,10,10,08,09,06,01,01,03
,03,06,0D,18,39,00,00,00,C0,C0,40,60,98,
C4,40,80,00,00,00,80,C0
960 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,81,8E,FD,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,E3,17,FB
970 DATA00,00,01,01,00,01,01,03,06,19,01
,03,02,03,06,0F,00,00,80,80,90,B8,7C,6C,
C4,80,80,C0,C0,E0,F8,7F
980 DATA00,00,00,00,00,00,03,0C,10,38,10
,10,10,11,12,17,00,00,60,60,40,A0,90,E8,
C4,A3,60,60,C0,40,40,70
990 DATA00,00,01,01,00,01,01,03,06,19,01
,03,03,07,05,0F,00,00,80,80,80,80,40,40,
80,80,80,C0,C0,E0,B0,FC
1000 DATA00,04,04,02,02,01,01,00,10,38,1
0,11,11,12,12,17,04,04,68,68,50,90,A0,E0
,C0,A0,E0,60,40,40,40,70
```


〈ゆみちゃんトマト〉おらもくるみとみるくもらお（おらも、クルミとミルク、もらお）（新潟県・S−F.AmkII）☆田舎らしさがあらわれていて、ほのぼのとしている。これは、おみごと作品。5カラグラム。☆

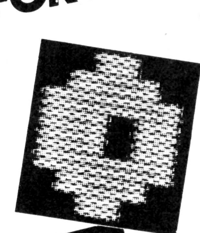
●100円集めるパズル＋アクションゲーム！

Chim チム

FOR MSX (8K)



▲フニョフニョのChim

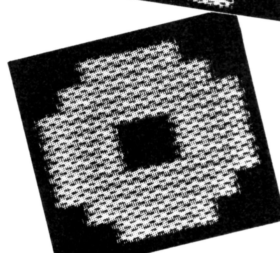


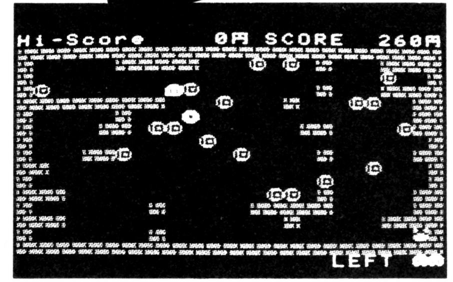
▲5円クン

標準打ち込みタイム10分



はっきりいって、5円クンで採用した！





▼今はやりのアクション＋パズルゲーム。キャラもかわいい！

クルクル回転する５円クンがかわいい。とにかくスペースキーでゲームスタートしてみて！

Chimはフニョフニョのキャラクタで、この子をカーソルキーで動かして10円ダマを右下にあるガマグチまではこぶゲームだ。100円たまると、面クリアで、次の面へ。ラッキーな面とアンラッキーな面があるぞ。

クルクル５円クンに注意。なんだかかわいいけど、こいづにあたったら、Chimがひとりへっちゃう。3人ともいなくなるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。

うまく５円クンを閉じこめてしまうのがこのゲームのコツみたいだよ。

BY 一姫二鷹三四郎

試しに送ってみたらみごとに掲載されたのでとってもうれしい！

現在16歳の高校2年生。パソコン歴1年。別に関係ありませんが、ぼく、冨田靖子ちゃんの大ファンです。本当に関係ないみたいで悪かったですね。ふふふっ！

■変数リスト
- X,Y……Chimの座標
- P,Q……5円kunの座標
- XX,YY……Chimの移動
- PP,QQ……5円kunの移動
- M1……Chimの変形
- M2……5円kunの変形
- SC……スコア
- HS……ハイ・スコア
- MA……Chimの数
- V1……Chimの行く場所のキャラクタ・コード
- V2……Chimのおしている10円damaの行く場所のキャラクターコード
- MM……オープニング時のChimや5円kunの変形

■プログラムの説明

10～50	初期設定
60	オープニング画面へ飛ぶ
70～110	画面表示
120～170	Chimの移動
180～210	5円kunの移動
220	Chimの表示
230	5円kunの表示
240～250	Chimと5円kunが重なったかどうか
260	120へもどる
270～280	Chimが一人死ぬ
290	リプレイ処理
300～370	オープニング画面の表示
380～400	キャラクターのデータ

Chim

```
10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:DE
FINTA-Z:A=RND(-TIME)
20 PLAY"T200L6V15O5"
30 FORA=0TO4:B$="":FORB=0TO7:READA$:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTB:SPRITE$(A)=B$
:NEXTA
40 FORA=0TO3:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
50 VPOKE&H2011,&HA1:VPOKE&H2012,&H41:VPO
KE&H2013,&H81:VPOKE&H201C,&HD1
60 GOTO300
70 CLS:SC=0:MA=3:FORA=2TOMA:LOCATE29-A,1
9:PRINT"ね":NEXTA:LOCATE22-MA,19:PRINT"LE
FT"
80 FORA=3TO18:FORB=3TO28:LOCATEB,A:PRINT
"あ":NEXTB,A:FORA=4TO17:FORB=4TO25STEPINT
(RND(1)*2+1):LOCATEB,A:IFRND(1)>.3THENPR
INT"   "
90 NEXTB,A
100 FORA=1TO20:LOCATERND(1)*23+4,RND(1)*
13+4:PRINT"く":NEXTA
110 X=5:Y=5:P=25:Q=15:LOCATEX,Y:PRINT"
   ":LOCATEP-1,Q:PRINT"    ":LOCATE17,17:
PRINTSPC(10);"た":LOCATE18,2:PRINTUSING"S
CORE ####円";SC:LOCATE3,2:PRINTUSING"Hi-S
core ####円";HS
120 ST=STICK(0):IFST<>0THENM1=M1+1
130 XX=(ST=6ORST=7ORST=8)-(ST=2ORST=3ORS
T=4):YY=(ST=8ORST=1ORST=2)-(ST=4ORST=5OR
ST=6):X=X+XX:Y=Y+YY
140 V1=VPEEK(&H1800+X+Y*32):V2=VPEEK(&H1
800+X+XX+(Y+YY)*32)
150 IFV1<>32THENX=X-XX:Y=Y-YY
160 IFV1=&H98 AND V2=32THENX=X+XX:Y=Y+YY
:LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX+XX,Y+YY:PRIN
T"く"
170 IFV1=&H98 AND V2=&HE0THENX=X+XX:Y=Y+
YY:LOCATEX,Y:PRINT" ":SC=SC+10:PLAY"DA":
LOCATE18,2:PRINTUSING"SCORE ####円";SC:IF
SCMOD100=0THENPLAY"DRERFRBRAFEFEFEDCEABA
FD":GOTO80
180 IFPP=0THENIFX<PTHENPP=-1ELSEPP=1
190 P=P+PP:IFVPEEK(&H1800+P+Q*32)<>32THE
NP=P-PP:PP=0
200 IFQQ=0THENIFY<QTHENQQ=-1ELSEQQ=1
210 Q=Q+QQ:IFVPEEK(&H1800+P+Q*32)<>32THE
NQ=Q-QQ:QQ=0
220 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,M1MOD2
230 M2=M2+1:PUTSPRITE2,(P*8,Q*8),10,ABS(
2-M2MOD4)+2
240 ONSPRITEGOSUB270
250 SPRITEON
260 GOTO120
270 SPRITEOFF:MA=MA-1:PLAY"ARBEREDC":IFM
A<=0THENPLAY"BBBAAFFEEEDDCCCDDDCCCC":LOC
ATE11,10:PRINT" GAME OVER ":GOTO290
280 LOCATE28-MA,19:PRINT" ":RETURN80
290 IFINKEY$=" "THENCLSELSE290
300 LOCATE8,2:PRINT" あああ  あ  あ あ あ   あ":
LOCATE8,3:PRINT"あ    あ あ  あ あ ああ ああ":LOCA
TE8,4:PRINT"あ     ああああ あ あ あ あ":LOCATE8,
5:PRINT"あ    あ あ  あ あ あ あ あ":LOCATE8,6:PR
INT" あああ  あ  あ あ あ   あ"
310 LOCATE10,10:PRINT"——  Chim":LOCATE1
2,12:PRINT"——  5円 kun":LOCATE8,14:PRINT
"く  ——  10円 dama":LOCATE9,16:PRINT"た  -
—  GamaGuchi":LOCATE8,18:PRINT"あ  ——
Renga"
320 LOCATE7,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY !!
"
330 IFHS<SCTHENHS=SC
340 A$="CDCDCDCDCECECEDFDFEAEAEAFABABBBF
D"
350 FORMM=1TO30:PUTSPRITE1,(64,80),15,MM
MOD2:PUTSPRITE2,(72,96),10,ABS(2-MMMOD4)
+2
360 M$=MID$(A$,MM,1):PLAY"XM$;"
370 IFINKEY$=" "THEN70ELSENEXTMM:GOTO350
380 DATA 3C,7F,FF,DB,DB,DB,FE,00
390 DATA 78,FE,FF,DB,DB,DB,7F,00
400 DATA 3C,7E,FF,E7,E7,FF,7E,3C
410 DATA 18,3C,7E,76,76,7E,3C,18
420 DATA 18,18,18,18,18,18,18,18
430 DATA 91,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
440 DATA 98,3C,7E,A1,AD,AD,A1,7E,3C
450 DATA E0,C3,E7,C3,3C,FF,FF,FF,7E
460 DATA E8,3C,7E,FF,DB,DB,DB,66,00
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉かばさんおいららいおんさばか（カバさん、おいらライオンさ、バカ！）（神奈川県・88mkⅡSR）
☆カバとライオンの会話。うーん、なんかかわいい雰囲気だから、3カラグラム。☆

●迷路ゲームがいきなり停電してしまう！

BLACK WALL

ブラックウオール

FOR MSX (16K)

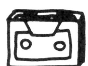
BY 鈴木英明

そんなわけで、今はタンスにMSXを入れています。



とうとう中3、受験生。ちなみに担任は千葉先生です。今、バイト（新聞配達）をやっているので、バイト・勉強・パソコンと、体に限界を感じる今日この頃です。

標準打ち込みタイム40分



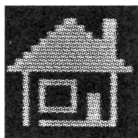
ちゃあんと壁をおぼえられるかな〜？

その名のとおり、このゲームは床や壁がブラックになってしまうヒヤヒヤゲームなのだ。

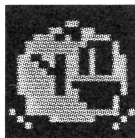
スペースキー（またはトリガーボタン）でゲームスタート。黄色いマロくんを動かして、青いアクマにつかまらないよう、カギをとって右上のおうちに帰るのが目的。でも、壁はすぐに黒くなって見えなくなってしまうのだ。ただし、ローソクをとると一定時間だけ壁が見えるようになるぞ。

壁の状態とかあなの位置などしっかりおぼえて、進んでいこう。カギをとらないと、おうちのドアはあかないので注意。

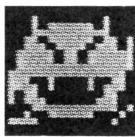
面は全部で10面ある。はじめは、わりとカンタンなんだけど、やっているうちに落とし穴とかジャマな壁とかいろいろあって、よく考えないとクリアできないよ。……あっ、停電だ！



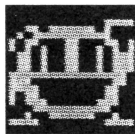
◀ここにキミの目指すおうちがある。



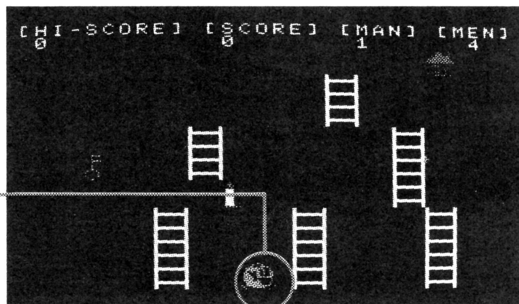
◀なんだかうれしそうな、マロくん。

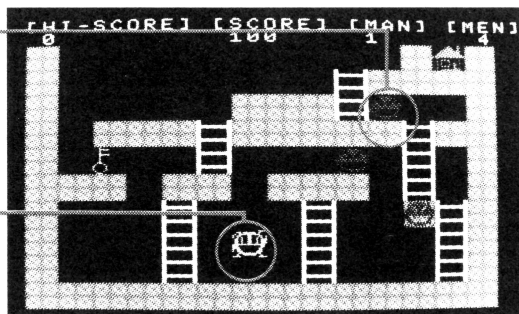


◀マロくんをジャマするアクマくん。



◀落ちるときもうれしそうなマロくん。





■変数リスト
X,Y……マロ君の座標
X(1〜3),Y(1〜3)……アクマ君の座標
M……マロ君ののこりの数
ME……面数
S……スコア
HS……ハイ・スコア
MO……ローソクをとったかどうか
MT……ローソクの時間
DX( )……アクマ君の動く方向
MC……マロ君のキャラクターの向き
MA$……壁の点滅
VX,VT……ハシゴ、カギの座標
VU,VW……ローソクの座標

■プログラムの説明

10〜110	初期設定
120〜230	メインリスト
240〜330	マロ君の動き
340〜370	死んだか、家に入ったか判定
380〜400	ゲームオーバー処理
410〜500	スタート画面
510〜550	全面クリア
560〜620	キャラクター定義
630〜770	面設定
780〜880	キャラクターデータ
890〜990	画面データ

1面	900	6面	950
2面	910	7面	960
3面	920	8面	970
4面	930	9面	980
5面	940	10面	990

■チェックポイント
40行のM=2をかえると、マロ君の数がかわります。面をかえたいときは、40行のMEを好きな面にしてから、650行をIF ME=（好きな面） THEN RESTORE（好きな面の行数）として下さい。壁を見えるようにしたければ90行をFOR I=1 TO9にして下さい（ただし、ローソクをとると、しばらくして消えちゃう）。
（よっちゃん）

BLACK WALL

```
 10 '** BLACKWALL BY SUZUKI **
20 COLOR 15,1,1:SCREEN1,2,1:WIDTH32:KEYO
FF:DEFINTA-Z:KEY1,"WIDTH29"+CHR$(13):A=R
ND(-TIME)
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DIM V$
(50):GOSUB570:GOTO 410
40 S=0:M=2:ME=1
50 GOSUB640
60 PLAY"O6L10V12CBDGEDCAGDEFCEGCEDC","O6
L10V12CDECDEDCEDCDECDEDCE"
70 IFPLAY(0)<>0 THEN 70
80 MO=0:MC=0:X=4:Y=18:FORI=1TO3:X(I)=RND
(1)*22+4:Y(I)=4*I+2:DX(I)=1:NEXT:MA$="89
"
```




〈BLACK WALL〉おもしろいね。最初の点滅するときに道をよーく覚えておこう。忘れちゃったら、ろーそくをとって道をよーく見ようね。自分のキャラを、はしごの上でキョロキョロさせてごらん。かわいいと思わない？

```
90 FOR I=1 TO 10:VPOKE BASE(6)+12,VAL("&
H"+MA$)
100 IF MA$="89" THEN MA$="11" ELSE MA$="
89"
110 FORJ=0TO250:NEXT:NEXT
120 '** MAIN LIST **
130 ON SPRITE GOSUB 350:SPRITEON
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),10,MC:FORI=
1TO3:PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8-1),4,3:NE
XT
150 IF FNA(X,Y+2)=32ANDFNA(X+1,Y+2)=32TH
EN GOSUB 250
160 IF FNA(X,Y+2)=112 THEN PLAY"L64O6V10
G":LOCATEX,Y+2:PRINT" ":LOCATEX,Y+3:PRIN
T" ":PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB 250:VPOKE
BASE(6)+12,VAL("&H"+"89"):MO=1:MT=100:S=
S+100:GOSUB760
170 IF MO=1 THEN MT=MT-1:IFMT=0THEN VPOK
E BASE(6)+12,VAL("&H"+"11"):MO=0
180 IF FNA(X,Y)=120 THEN PLAY"L64O6V10EC
":LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX,Y+1:PRINT"
":LOCATE24,2:PRINT"  ":LOCATE24,3:PRINT"
  ":S=S+100:GOSUB760
190 IF FNA(X,Y+2)=120 THEN PLAY"L64O6V10
EC":LOCATEX,Y+2:PRINT" ":LOCATEX,Y+3:PRI
NT" ":LOCATE24,2:PRINT"  ":LOCATE24,3:PR
INT"  ":S=S+100:GOSUB760
200 ON STICK(Q) GOTO 260,330,280,330,300
,330,320,330
210 FORI=1TO3:IFX(I)=26THENDX(I)=-1ELSEI
FX(I)=4THENDX(I)=1
220 NEXT:FORI=1TO3:X(I)=X(I)+DX(I):NEXT
230 GOTO 140
240 '**  MARO UGOKI  **
250 Y=Y+1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,0:MC=0
:RETURN
260 MC=0:IF FNA(X,Y+1)=104ANDFNA(X,Y-1)<
>97 THEN Y=Y-1
270 GOTO 210
280 MC=1:IF FNA(X+2,Y)<>97ANDFNA(X+2,Y+1
)<>97THEN X=X+1
290 GOTO 210
300 MC=0:IF FNA(X,Y+1)=104ANDFNA(X,Y+2)<
>97 OR FNA(X,Y+2)=104THEN Y=Y+1
310 GOTO 210
320 MC=2:IF FNA(X-1,Y)<>97ANDFNA(X-1,Y+1
)<>97THEN X=X-1
330 GOTO 210
340 '********************
350 SPRITEOFF:FORI=1TO3:PUTSPRITEI,(0,20
9):NEXT
360 IFY=2THEN ME=ME+1:PLAY"L64O6V10BCGA"
:S=S+100*ME:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO 50
370 M=M-1:IF M=-1 THEN 390 ELSEGOSUB760:
GOTO 60
380 '** GAME OVER **
390 LOCATE11,11:PRINT"<GAME OVER>":PLAY"
L27O2V12CDEFGABO3CO2BAGFEDCRCRCRC"
400 FORI=0TO15000:NEXT:IFHS<STHEN HS=S
410 '** START GAMEN **
420 CLS:VPOKEBASE(6)+12,VAL("&H"+"89"):F
ORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
430 LOCATE6,4:PRINT"aaa  a    a  aaa a a
":LOCATE6,5:PRINT"a a  a   a a a   a a"
440 LOCATE6,6:PRINT"aaaa a   a a a   aa
":LOCATE6,7:PRINT"a  a a   aaa a   a a"
450 LOCATE6,8:PRINT"aaaa aaa a a aaa a a
":LOCATE8,10:PRINT"a a a  a  a   a"
460 LOCATE8,11:PRINT"a a a a a a   a":LO
CATE8,12:PRINT"a a a a a a   a"
470 LOCATE8,13:PRINT"a a a aaa a   a":LO
CATE9,14:PRINT"a a  a a aaa aaa"
480 LOCATE11,19:PRINT"BY H.SUZUKI":LOCAT
E10,21:PRINT"HIT SPACE KEY"
490 FORQ=0TO2:IFSTRIG(Q)THENCLS:GOTO 40
ELSE NEXT
500 GOTO 490
510 CLS:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:LOCATE9,8:PRINT"あなたはにんけ゛んし゛ゃない"
520 LOCATE7,16:PRINT"つくりなさい・・ シ゛ョウタ゛ンて゛す
":LOCATE7,10:PRINT"そう きみはケ゛シ゛ケ゛シ゛むした゛"
530 LOCATE8,12:PRINT"ひとのつくったケ゛ームは゛っかり":L
OCATE7,14:PRINT"やってないて゛ たまにはし゛ふ゛んて゛"
540 LOCATE11,19:PRINT"HAPPEY END":PLAY"V
12O6L5CDERCDERGEDCDEDRCDERCDERGEDCDECL64
BCBCBCBC"
550 FORI=0TO15000:NEXT:ME=1:M=M+1:CLS:GO
TO 50
560 '** CHARACTER TEIGI **
570 FOR I=0 TO 5:A$="":FOR J=0 TO 31:REA
D B$
580 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE
$(I)=A$:NEXT
590 FOR I=1 TO 7:READ A:FORJ=A*8 TO A*8+
7:READB$
600 VPOKE J,VAL("&H"+B$):NEXT
610 READ A$::VPOKE BASE(6)+A/8,VAL("&H"+
A$):NEXT
620 RETURN
630 '** MEN SETTEI **
640 IF ME=11 THEN 510
650 IF ME=1 THEN RESTORE900
660 FOR I=2 TO 20 STEP2:READ V$
670 A$=BIN$(VAL("&H"+"1"+V$))
680 FOR DI=0 TO 1:LOCATE2,I+DI:PRINT"aa"
:FOR J=2 TO 16:B$=MID$(A$,J,1):LOCATEJ*2
,I+DI
690 IF B$="1" THEN PRINT"aa"; ELSE PRINT
"  ";
700 NEXT:LOCATE28,I+DI:PRINT"aa":NEXT:NE
XT
710 READ VA:FORI=1TOVA:READ VX,VY
720 FORJ=VYTOVY+3:LOCATEVX,J:PRINT"hi":N
EXT:NEXT:READ VU,VW
730 LOCATEVU,VW:PRINT"p":LOCATEVU,VW+1:P
RINT"q":PUTSPRITE4,(VU*8,VW*8-1),15
740 PUT SPRITE 5,(208,15),8:READVX,VY:LO
CATEVX,VY:PRINT"x":LOCATEVX,VY+1:PRINT"y
"
750 LOCATE2,0:PRINT"[HI-SCORE] [SCORE] [
MAN] [MEN]"
760 LOCATE2,1:PRINT HS:LOCATE 13,1:PRINT
 S:LOCATE 22,1:PRINT M
770 LOCATE28,1:PRINT ME:RETURN
780 '** CHARACTER DATA **
790 DATA 00,37,5F,B1,A9,69,69,69,FF,E0,F
0,B0,B8,1F,27,F0,0F,E8,F8,8D,95,97,97,97
,FE,06,0C,0C,1C,F8,E4,0F
800 DATA 01,06,1D,3F,3F,6D,75,79,7D,7D,7
D,3F,3F,BF,47,20,80,60,78,C4,A4,A6,A6,A6
,FE,02,82,84,C4,FD,E2,04
810 DATA 01,06,1E,23,25,65,65,65,7F,40,4
1,21,23,BF,47,20,E0,E0,F8,FC,FC,B6,AE,9E
,BE,BE,BE,FC,FC,FD,E2,04
820 DATA 10,17,1F,37,3B,7D,7D,7F,FF,E4,F
4,B0,B8,1F,27,F0,08,E8,F8,ED,DD,BF,BF,FF
,FE,26,2E,0C,1C,FD,E2,04
830 DATA 00,00,00,00,00,78,78,78,78,78,7
8,78,78,78,78,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
840 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,20,2F,2
8,28,28,2F,20,2F,8C,CC,EC,FC,FC,FC,FE,FF
,04,84,84,B4,B4,B4,34,FC
850 DATA 97,FF,C3,A5,99,99,A5,C3,FF,89,1
04,C0,C0,C0,FF,FF,C0,C0,C0,F0
860 DATA 105,03,03,03,FF,FF,03,03,03,F0,
112,10,30,78,78,30,00,00,00,80
870 DATA 113,00,00,00,00,02,05,85,FF,80,
120,10,1F,10,10,1F,10,10,10,A0
880 DATA 121,10,38,44,82,82,82,44,38,A0
890 '** GAMEN DATA **
900 DATA 002,FBF,000,DFD,004,EB7,000,BF7
,000,FFF,7,14,4,8,8,24,8,14,12,26,12,6,1
6,20,16,20,12,4,10
910 DATA 082,BBF,080,DFA,020,6FD,008,F6D
,000,FFF,9,6,4,14,4,8,8,22,8,26,8,4,12,2
4,12,12,16,24,16,10,12,4,2
920 DATA 002,BFF,000,7F6,000,DFE,004,8FD
,000,FFF,6,6,4,20,8,26,12,24,16,6,16,10,
16,26,8,4,10
930 DATA 002,007,070,77D,000,DB8,002,000
,000,FFF,10,20,4,12,8,24,8,24,10,10,14,1
0,16,18,14,18,16,26,14,26,16,14,12,6,10
940 DATA 002,76B,400,7D7,210,7BE,488,DDD
,000,FFF,11,4,4,4,8,4,12,22,4,16,8,26,12
,8,16,16,16,24,16,12,4,20,8,18,4,6,10
950 DATA 002,7FF,000,BBE,090,DF7,000,BFE
,000,FFF,5,4,4,6,8,14,8,8,12,26,16,6,16,
22,10
960 DATA 002,7FF,000,EA6,220,7F5,004,AFE
,000,FFF,8,4,4,10,8,18,8,26,8,4,12,24,12
,10,16,26,16,20,12,24,6
970 DATA 002,7DB,208,AEA,222,7BE,000,83E
,3C0,FFF,8,4,4,6,8,4,12,6,16,22,4,22,8,2
6,8,26,16,14,12,16,18
980 DATA 002,003,180,400,000,000,06B,000
,000,FFF,12,8,2,8,6,8,12,8,16,14,6,14,10
,14,16,18,4,18,8,18,12,18,16,22,4,4,8,26
,12
990 DATA 002,7DB,408,5EC,444,6D6,450,75F
,000,FFF,7,4,4,4,8,4,12,4,16,22,4,24,8,2
6,12,10,12,16,14
```

MSX

●だんだん大きくなるブラックホール!

SPACE FIGHTER

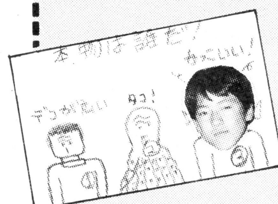
スペースファイター

FOR MSX (32K)

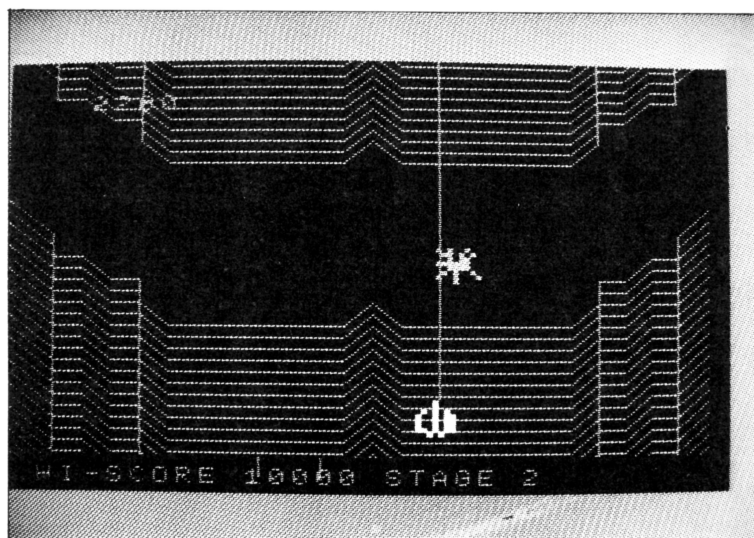
標準打ち込みタイム15分

BY ペキン原人

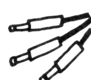
中3だから勉強しなくちゃいけないし!



自作ゲームは6本目。全部ポシェットに送りました。しかし全部ボツ。このプログラムは自信があったけど、採用されてうれしい! 今、アドベンチャーの画面を瞬時に出すプログラムを作っていて、これて大作アドベンチャーを製作中。しかしぼくは中学3年生。くやしいっ。



▲背景のスクロールはコンピュータっぽくて、SFっぽくてぬぁかぬぁかいい。



グリグリと放射されるマイクロ波が恐い

今日はとても天気がよくて、朝からさわやかな1日だった。そのせいかどうか、このプログラムはマシン語を使用しているので、打ちこむ際は特に注意しよう。うむ、なんのこっちゃ。

カーソルキーで上下左右に動きつつ、前方から飛来してくる敵をスペースキーで、ビームってしまうゲームであることは、写真を見れば明らかである!(いばったりして)

作者のお話では、スクロールの関係で32Kのマシンでないと動かないそうだ。ためしに16Kのマシンにロードしてみたけど、やっぱり走らなかった。16Kの人は、32Kになるまでこのプログラムはおあずけですね。

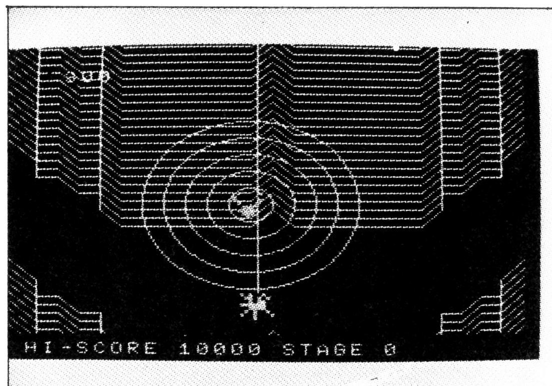
敵は3種類(突然、ゲームの説明になってしまった。どうも今日は筆の調子がイマイチだなあ。ポリポリ)いて、そのうち2つは破壊できるけれど、カエルの平泳ぎみたいな敵だけは破壊できない。ビームをこいつにあてようものなら、逆に強力なマイクロ波を放射してくる。これにあたるとやられてしまうのだ。

ステージは14まである。ステージクリアごとに、1000点のボーナスがもらえるシステムだ。

攻撃してくるパターンにはあまり変わりばえしたところが見うけられないのがちょっとさびしいけれど、だんだん、だんだんスピードがあがってくる。

ところで、6面からは中央に妙なものが出現する。作者いわく、〝ブラックホール〟なんだけれど、どういうわけか緑色だ。このブラックホールは、そのなかに入ったものの動きをのろくしてしまう、いやなヤツ。6面以降、このブラックホールが徐々に大きくなってくるので注意が必要だ。へたにこのなかにいると敵の攻撃をしっかりと見きわめつつも、ゆっくり破壊されてしまうことになっちゃうぞ。

■参考――アスキー「とにかく速いマシン語ゲーム集」



▲だからカエルの平泳ぎに、はむかっちゃいけないっつーたのに!

➡(魚のO)とつぜんぜっと(突然Z)(東京都・I.F.)☆中味はたいしたことないんだけど、この苦しい展開が好きだネ。Zはまあまあのできですが、2カラグラム、いや2.5カラグラムあげましょう。☆



▲シミのように広がる緑色の(!)ブラックホール。やだなあ、こいつ。

■変数リスト
G……自機の残り数
SC……スコア
C……ステージ数
X……自機のX座標
Y……自機のY座標
X1……敵機のX座標
Y1……敵機のY座標
XX……自機のX軸方向移動用
YY……自機のY軸方向移動用
K1……敵機のX軸方向移動用
RX……敵機のY軸方向移動用
I……画面スクロールのマシン語ルーチンに渡すベースアドレス
P……敵キャラクタパターンナンバー

■プログラムの説明
10〜 80　初期設定
90〜120　背景と点数表示部を描く
130　ラウンド初期設定
140〜340　ゲームメインルーチン
350〜410　自機クラッシュ
420〜490　自機ミサイルの発射と判定
500　スコア表示
510〜570　ゲームオーバー
580　マシン語データ
590〜630　キャラクタデータ

■チェックポイント
表示色が0のときにエラーなどでストップがかかると、画面の文字が見えなくなるので、ファンクションキーに“COLOR7”＋CHR$(13)を定義して使うと便利。100行のDRAW文の内容で背景を変えることができるぞ（変える際はスクロールの範囲に注意してね。
(Smile Yamamoto)

●MSX

SPACE FIGHTER

```
10 COLOR 0,1,4:SCREEN2,1,0
20 CLEAR200,&H91FF:DEFINTA-Z:HI=10000:U=
RND(-TIME)
30 OPEN"GRP:"AS#1
40 RESTORE580:FORI=&HE000TO&HE01D
50 READD$:POKEI,VAL("&H"+D$)
60 NEXT:DEFUSR0=&HE000:DEFUSR1=&HE00D
70 RESTORE590:FORS=0TO4:FORSP=1TO8:READD
$:D=VAL("&H"+D$):S$=S$+CHR$(D)
80 NEXTSP:SPRITE$(S)=S$:S$="":NEXTS:GOTO
 560
90 C=C+1:COLOR0,1,0:CLS:FORE=0TO120STEP5
:PSET(0,E)
100 DRAW"F15D10R10F10R10D10F10R60E10F10R
60E10U10R10E10R10U10E12":NEXT
110 U=USR0(&H9200):U=USR0(&HAA00):U=USR0
(&HC200):COLOR0:PSET(10,181),1:PRINT#1,"
SCORE";RIGHT$("     "+STR$(SC),5);" STAGE
";RIGHT$("  "+STR$(C-1),2);" LEFT";G-1
120 IF C>=7THENCIRCLE(127,95),C*4,2:PAIN
T(127,95),2
130 X=120:Y=150:Y1=170:I=&HAA00:COLOR0,1
,C
140 FORST=0TO100:A=STICK(0):STRIG(0)ON
150 XX=(-(A=2)-(A=3)-(A=4)+(A=6)+(A=7)+(
A=8))*K*2:IFX+XX=<10THENXX=0ELSEIFX+XX=>
230THENXX=0
160 X=X+XX
170 YY=((A=1)+(A=2)+(A=8)-(A=4)-(A=5)-(A
=6))*K*2:IFY+YY=<20THENYY=0ELSEIFY+YY=>1
60THENYY=0
180 Y=Y+YY
190 IFPOINT(X,Y)=2THENK=1ELSEK=10
200 IFPOINT(X1,Y1)=2THENK1=1ELSEK1=8+C
210 IFY1>=170THENY1=0:X1=INT(RND(1)*130)
+30:RX=(INT(RND(1)*30)-15):P=INT(RND(1)*
3)+1
220 IFX1>=230THENRX=-10
230 IFX1=<30THENRX=10
240 PUTSPRITE0,(X,Y),14,0
250 PUTSPRITE1,(X1,Y1),P+3,P
260 IF(P<4)AND INT(RND(1)*(P*4))=0THEN L
INE(X1+8,Y1+16)-(X1+8,175),0:BEEPELSE280
270 IFX>=X1-8ANDX=<X1+8ANDY>Y1THEN370
280 ONSTRIG GOSUB430
290 ONSPRITEGOSUB360
300 SPRITEON:I=I-&H200
310 U=USR1(1)
320 IFI=<&H9200THENI=&HC200
330 Y1=Y1+K1:X1=X1+RX:NEXTST:STRIG(0)OFF
:PLAY"V13T255EDDFCCD","V13T255O2DDDFFCC"
340 SC=SC+1000:IFC>14THEN520ELSE90
350 '---------------------
360 SPRITE OFF:RETURN 370
370 PLAY"V13T255D"
380 PUTSPRITE0,(X,Y),6,4
390 G=G-1:IFG=<0THEN520
400 LINE(194,181)-(209,188),1,BF:PSET(19
4,181),1:PRINT#1,G-1:FORT=0TO1000:NEXT T
410 Y1=0:GOTO 140
420 '---------------------
430 STRIG(0)OFF
440 LINE(X+8,Y)-(X+8,0),0
450 IFX>=X1-8ANDX=<X1+8ANDY>Y1THEN460ELS
ERETURN
460 PLAY"V13T255O4F","V13T255O1F":SC=SC+
100:GOSUB 510:IFP=3THEN480
470 PUTSPRITE1,(X1,Y1),6,4:P=10:Y1=160:R
ETURN
480 FORB=0TO50STEP10:CIRCLE(X1+8,Y1+8),B
,0:NEXTB
490 IF(Y-Y1)=<60THEN370ELSERETURN
500 '---------------------
510 COLOR0:LINE(50,181)-(89,188),1,BF:PS
ET(50,181),1:PRINT#1,RIGHT$("     "+STR$
(SC),5):RETURN
520 LINE(60,50)-(200,100),1,BF:COLOR2,,6
:STRIG(0)OFF
530 PSET(88.55):PRINT#1,"GAME OVER":PSET
(90,65):PRINT#1,"SCORE":SC
540 IFSC>=HITHENHI=SC
550 PSET(75,75):PRINT#1,"HI-SCORE":HI
560 PSET(75,85):PRINT#1,"REPLAY [RET]"
570 K$=INKEY$:IFK$=CHR$(13)THENG=3:SC=0:
C=1:GOTO90ELSE570
580 DATAED,5B,F8,F7,21,00,00,01.00.18,C3
.59.00,23,23,5E,23,56,62,6B,11,00,00,01,
00,16,CD,5C,00,C9
590 DATA10,10,54,96,96,96.D6,28
600 DATA14,49,6B.3E,1C,08,14,14
610 DATAE7,66,3C,3C,42,42,24,24
620 DATA42,84,82,44,38,7C,38,10
630 DATAA4,6A,2C,FC,3C,52,91,10
```

ポシェット裏面場　〈ゆみちゃんトマト〉かたみのおのみたか（かたみの斧見たか？）（東京都・パンクネコ）☆これを考えるのに、授業なんかそっちのけで、1日中かけたそうで……どうもアリガト。でもトマトの道は厳しいのじゃ。2カラグラム。☆

●石とり、石おき、迷路パズルゲーム!

Bridge Across A Maze

ブリッジ アクロス ア メイズ

FOR FM-7/NEW7/77

BY SANDWITCH MAN

受験生なので、今年最後のプログラムかな

このプログラムは、友人の石塚くんと相談しあって作ったもので、またぼくの自信作でもあります。作る途中で頭がウニったときもあるけど、作ってよかった!

ひでぶ

標準打ち込みタイム15分



▲カンタンそうに見えるけど、わりとむずかしい。

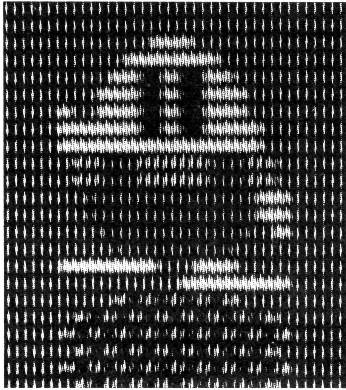
キャラクタもかわいくて、楽しいパズル

るんるん、私はこのゲームが好きだ。というのも、思考型パズルだからだ。なぜなら、私は恐竜のように反射神経がニブイからだ。そういえば、クーという、かつてこのへんにいた元スタッフは、異様に思考型ゲームが好きだった。う〜ん、全然関係ない。

それにしても、このパズルゲームはよくできている!

主人公、ジャンプティ(JUMPTY)はハンプティ・ダンプティみたいでかわいいし、石をおいたり取ったりする迷路パズルというのも目新しくていい。

4 6キーで、ジャンプティは左右に移動する。壁の段になったところは、そのままではのぼれないけれど、ジャンプティは石の上ならのぼれるので、うまく石を置いてやれば壁のでっぱりの向こう側に行くことができるのだ。


▲主人公のジャンプティ。

ジャンプティは石を持って、それをまた別の場所へ置くことで、自分の通れる道を作っていくのだけれど、きびしいルールがひとつある。

石は、ジャンプティの足もとの左右両方にある場合だけ、スペースキーを押して取ることができることになっているのだ。つまり、片っぽだけとか、上なんかにある石は取れないってわけ。

石を置くほうはわりかし自由になっ



▲まずスペースキーで両わきの石を取って……さて、どう動こうかな。



▲あわてて下におりて、あなにはまってしまった。これはGキー押すしかない。

〈Bridge Across A Maze〉赤い箱の上に行けばいいんだけど、G(ギブアップ)を押すことをイノチとしてしまった……結局、エイキチに助けを求めてしまったのだ。くやし〜っ!

◀なんのかんのとあって、ようやくレッドゾーンへ。2面が待ちどおしいな！

ている。Zキーで左へ、Xキーで右へそれぞれ石をおくことができる。

こうして、うまく石をとったり、置いたりして、レッドポイント（赤い四角）のうえに乗っかるのが目的。うまくたどりつけば、次の面が出てくる。

石と壁とが斜めに重なっているところはすりぬけられるぞ。

また、どうあがいてもクリアできない事態におちいったら、すみやかにGのキーを押して自殺するしかない。

この長さでこのおもしろさはなかなかありがたい。面の数はちょっと少ないけれど、プログラムをよく見て、自分で新しい面を加えていくと、もっと楽しく遊べるね。

■変数リスト

- JU(α)……自分(JUMPTY)のキャラのデータ配列
- WA(α)……壁のキャラのデータ配列
- ST(α)……石のキャラのデータ配列
- X,Y……自分の座標
- M,N……石の座標
- RD……面数
- CH……自分の数
- COL……自分の足ぶみ用
- F……自分の進行方向決定用
- W……石を置く方向決定用
- I$……キー入力用
- STL(α)……最初の石の持ち数
- STO……石の残り数
- M1$～M3$……音楽用
- A(α,β)……ステージの状態
- B$(α,β)……ステージ作成用
- IX,IY……ステージ出力時の座標(ドット単位)

■プログラムの説明

- 100～200　初期設定
- 210～270　キースキャン
- 280～320　自分の移動の判定（移動できるか）
- 330～390　石を置く、取る
- 410　JUMPTY（自分）落ちる（サブルーチン）
- 420　石落ちる（サブルーチン）
- 430～490　キャラクタの表示や消去（サブルーチン）
- 500～550　ラウンドクリアの判定と画面表示
- 560～570　ギブアップ
- 580～610　ゲームオーバー処理
- 620～720　オープニングタイトル
- 730～900　ステージ作成及びそのデータ
- 910～1090　キャラクタ作成、データ
- 1100～1170　音楽設定

Bridge Across A Maze

```
100 ' ══ ショキ セッテイ ══
110 COLOR7,1:WIDTH40,25:
 '  ┌────────────┐
120 FORI=0TO7:COLOR=(I,0)
 ' |    B.A.A.M.    |
130 NEXT:DEFINT A-Z
 ' |   1985/ 2/26   |
140 DIM JU(95),WA(95),ST(95),A(20,11)
 ' | BY SANDWICHMAN |
150 DIM B$(4,11):GOSUB920:GOSUB630:
 '  └────────────┘
160 ' ══ メーン プログラム ══
170 RD=0:CH=5:COL=110
180 RESTORE180:FOR I=0 TO 3:READ STL(I):
NEXT:DATA 4,0,10,2
190 GOSUB740:A(X,Y)=0:STO=STL(RD)
200 LOCATE6,1:PRINTUSING"STONE ##  CHANC
E ## ROUND  #";STO;CH;RD+1
210             IF A(X,Y+1)=4 THEN GOTO 51
0 ' GOAL IN
220 I$=INKEY$:IF I$="4" THEN F=-1:GOTO29
0
230             IF I$="6" THEN F= 1:GOTO29
0
240             IF I$="Z" THEN W=-1:GOTO34
0
250             IF I$="X" THEN W= 1:GOTO34
0
260             IF I$="G" THEN      GOTO57
0
270             IF I$=" " THEN      GOTO38
0 ELSE 200
280 ' ●●● JUMPTY MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●
290 ON COL GOSUB 480,490
300 IF A(X+F,Y)=3 AND A(X+F,Y-1)=0 THEN
GOSUB450:X=X+F:Y=Y-1:GOSUB430:GOTO200
310 IF A(X+F,Y)=0 THEN GOSUB450:X=X+F:GO
SUB430
320 IF A(X,Y+1)=0 THEN GOSUB410:GOTO 200
 ELSE 200
330 ' ●●● イシヲ、オク or トル ●●●●●●●●●●●●●
340 M=X+W:N=Y:GOSUB370:STO=STO-1:IF STO<
0 THEN STO=0:GOTO200
350 IF A(M,N)=0 AND A(M,N+1)<>0 THEN A(M
,N)=3:GOSUB440
360 IF A(M,N+1)=0 THEN GOSUB420:GOTO 200
 ELSE 200
370 IF A(M, N)<>0 THEN GOTO 200 ELSE RET
URN
380 IF A(X+1,Y+1)=3ANDA(X+1,Y)=0AND A(X-
1,Y+1)=3AND A(X-1,Y)=0THEN390 ELSE200
390 FOR I=-1 TO 1 STEP 2:M=X+I:N=Y+1:A(M
,N)=0:GOSUB460:NEXT:STO=STO+2:GOTO200
400 ' ●●● Sub ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 WHILE A(X,Y+1)=0:GOSUB450:Y=Y+1:GOSU
B430:WEND:RETURN
420 WHILE A(M,N+1)=0:GOSUB460:N=N+1:GOSU
B440:WEND:A(M,N)=3:RETURN
430 PUT@A(X*34+35,Y*15+30)-(X*34+68,Y*15
+44),JU,PSET:RETURN
440 PUT@A(M*34+35,N*15+30)-(M*34+68,N*15
+44),ST,PSET:RETURN
450 LINE(X*34+35,Y*15+30)-(X*34+68,Y*15+
44),PSET,1,BF:RETURN ' ケス No.1
460 LINE(M*34+35,N*15+30)-(M*34+68,N*15+
44),PSET,1,BF:RETURN ' ケス No.2
470 LINE(0,0)-(639,170),PSET,1,BF:RETURN
480 COLOR=(4,1):COLOR=(3,7):COL=2:RETURN
 ' アシブミ No.1
490 COLOR=(4,7):COLOR=(3,1):COL=1:RETURN
 ' アシブミ No.2
500 ' ●●● ROUND CLEAR !! ●●●●●●●●●●●●●
510 RD=RD+1:IF RD>3 THEN SYMBOL(0,70),"W
ONDERFULL",8,8,2:END
520 SYMBOL(80,70),"GOOD !!",9,6,2
530 FORJ=0TO20:COLOR=(4,1):COLOR=(3,7):F
ORI=0TO100:NEXT
540                 COLOR=(4,7):COLOR=(3,1):F
ORI=0TO100:NEXT:NEXT
550 GOSUB1160:FORI=0TO15000:NEXT:GOSUB47
0:GOTO 190
560 ' ●●● GIVE UP !! ●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 CH=CH-1:IF CH<0 THEN 590 ELSE GOSUB4
70:GOTO190
580 ' ●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
590 SYMBOL(30,75),"GAME OVER",8,5,2:SYMB
OL(180,120),"REPLAY ? (Y)",3,2,2
600 GOSUB1170
610 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN G
OSUB470:GOTO170 ELSE 610
620 ' ══ タイトル ══
630 FORY=2TO155STEP15:FORX=13TO600STEP34
:PUT@A(X,Y)-(X+33,Y+14),JU,PSET:NEXTX,Y
640 FORI=0TO14STEP7:SYMBOL(32+I,67),"B.A
.A.M.",9,5,0
650                       SYMBOL(30+I,65),"B.A
.A.M.",9,5,6:NEXT
660 FORI=0TO6STEP2:SYMBOL(90+I,175),"BY
SANDWICHMAN",4,2,7:NEXT
670 FORI=0TO2000:NEXT:FORI=0TO7:COLOR=(I
,I):NEXT
680 COLOR=(4,1):COLOR=(3,7):FORI=0TO1000
:NEXT
690 COLOR=(4,7):COLOR=(3,1):FORI=0TO1000
:NEXT:IF INKEY$="" THEN 680
700 GOSUB 470:PUT@A(210,90)-(243,104),JU
,PSET:FOR I=0 TO 3
710 SYMBOL(270+I,95),"GOOD LUCK",2,1,6:N
EXT:GOSUB1110
720 FOR I=0 TO 18000:NEXT:GOSUB 470:RETU
RN
730 ' ══ ステージ ══
740 RESTORE 820:FORI=0TO 8:FORJ=0TO3:REA
D B$(J,I):NEXTJ,I
750                   FORI=0TO16:FORJ=0TO8:A(I
,J)=VAL(MID$(B$(RD,J),I+1,1))
760                   IX=I*34+35:IY=J*15+30
770 IF A(I,J)=1 THEN PUT@A (IX,IY)-(IX+3
3,IY+14),WA,PSET
780 IF A(I,J)=2 THEN PUT@A (IX,IY)-(IX+3
3,IY+14),JU,PSET:X=I:Y=J
790 IF A(I,J)=3 THEN PUT@A (IX,IY)-(IX+3
3,IY+14),ST,PSET
800 IF A(I,J)=4 THEN LINE(IX,IY+1)-(IX+3
3,IY+14),PSET,2,BF
810 NEXTJ,I:RETURN
820 DATA11111111111111111,11111111111111
111,11111111111111111,11111111111111111
830 DATA11010101010000001,10002000000000
001,10000000000002001,10000000000000001
840 DATA11111111010000201,10000000000001
001,10001110131013101,13333000000004001
850 DATA10000001010330001,13330000000111
001,10000100100010001,11111300000000111
860 DATA13011001111111001,11110000001001
001,10000100110010011,10000000000010201
870 DATA13001000000000001,10000000010041
001,10000100100010001,10000011111100031
880 DATA11041030300000001,11333333310001
001,11400100111011101,11110000000003011
890 DATA11111111111101011,11133333310000
001,11100333333333331,11110000000001011
900 DATA11111111111111111,11111111111111
111,11111111111111111,11111111111111111
910 ' ══ キャラクター ══
920 LINE(0,1)-( 6, 7),PSET,6,BF:LINE(11,
1)-(33, 7),PSET,6,BF
930 LINE(0,9)-(22,14),PSET,6,BF:LINE(27,
9)-(33,14),PSET,6,BF
940 GET@A(0,0)-(33,14),WA,G:CLS:RESTORE9
60
950 FORI=0TO95:READJU(I):NEXT:FORI=0TO95
:READST(I):NEXT:RETURN
960 DATA -1,-1,-1,-1,-1,3135,-1,-15601,-
1,-3901,-193,-976,-241,-1,-61,0,3
970 DATA -16384,0,-16384,0,-4096,0,15600
,0,16383,0,16383,-1,-4096,15,-1,3
980 DATA -4096,15,-64,15,3132,15,-15601,
-16189,-3901,-4033,-976,-241,-1,-64,-1
990 DATA -4,16383,-1,1023,-1,-3841,-1,-1
009,-1,-15616,-1,-16321,-253,-4096,3
1000 DATA -4,3,-4096,15,-64,15,3132,15,-
15601,-16381,-3901,-3901,-976,-16,-1,-4
1010 DATA -4033,-4036,15375,-1009,15360,
0,3840,0,768,0,0,0,0,16131,-1,-16,0
1020 DATA -256,63,-4096,0,12288,0,768,0,
768,0,48,0,48,0,3,0,3,4032,0,13296,0
1030 DATA 12540,0,831,0,771,-1024,48,163
80,63,-4096,1023,204,-13120,3276,-13108
1040 DATA -13108,-13108,-13108,-13108,-1
3108,-13108,-13108,-13108,-13108,-13108
1050 DATA -13108,-13108,-13108,-12340,-1
3108,-12292,-13108,-13060,-13108,-13057
1060 DATA -13108,-13105,-820,-13108,-4,-
13120,3276,-13312,204,-13120,3276
1070 DATA -13108,-13108,-13108,-13108,-1
3108,-13108,-13108,-13108,-13108,-13108
1080 DATA -13108,-13108,-13108,-13108,-1
2340,-13108,-12292,-13108,-13060,-13108
1090 DATA -13057,-13108,-13105,-820,-131
08,-4,-13120,3276,-13312
1100 ' ══ オンガク ══
1110 PLAY"V10T200O5","V9T200O5","V9T200O
5"
1120 M1$="E2G4O6D2.C2O5G4F2.E2L4GGABO6C2
.C2"
1130 M2$="O5L2CEGO6C1.L8O5BO6CDCO5BO6C2E
4C2"
1140 M3$="O5L4AAR32A8AR32 O6C4O5B8R32B4R
32A8R32A4G#8A2"
1150 PLAYM1$,"R8"+M1$,"R4"+M1$:RETURN
1160 PLAYM2$,"R8"+M2$,"R4"+M2$:RETURN
1170 PLAYM3$,"R8"+M3$,"R4"+M3$:RETURN
1180 '
1190 REM ♥ Produced by Y.HASHIMOTO & H.I
SHIZUKA ♥
```



●FM-7系

ポシェット裏面場　〈ゆみちゃんトマト〉どけ、だんなこのこなんだけど（どけ～！　旦那この娘なんだけど）（埼玉県・川島義隆クン）☆時代劇で娘を売りとばすときに聞くネ！　これが逆さ言葉になっているとは……。4カラグラムじゃ。☆

●シュワシュワッの瞬間転位がかっこいい!

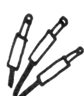
IN・CLODER mk.2

イン クローダマークツー

FOR FM-7/NEW7/77

標準打ち込みタイム40分

▲正義の味方の新バージョン



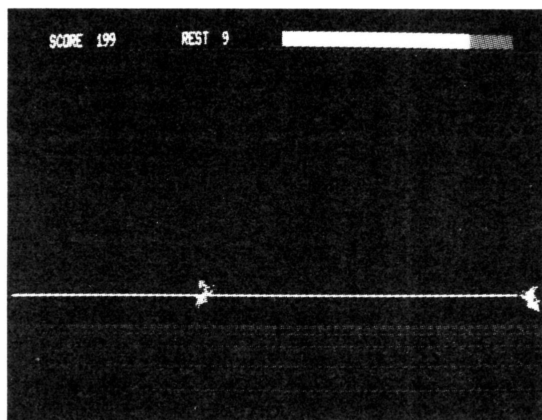
亜空間で戦う、善と悪のモビルスーツ

23世紀、人類は亜空間航行を可能にした。遠くの星との貿易のはじまる新時代——しかし、そういうときは必ず〝悪者〟が出る。

軍を落ちこぼれた悪者兵士たちが、軍の主力兵器イン・クローダーを奪って脱走し、宇宙海賊となって、亜空間に出没しはじめたのだった。しかも、治安庁の取締に対抗して攻撃衛星・フェノーラーを亜空間にはなつ挙におよんだ。ことここにいたり、正義の味方であるキミは、イン・クローダーのバージョンアップ版、イン・クローダーmk.2を駆って落ちこぼれ軍人どもを退治に行くのだった。

右から出てくるモビルスーツタイプの戦闘機がキミの乗りこむイン・クローダーmk.2だ。カーソルキーで上下左右に動き、[Z][X]が左右への向きを変えるキーだ。

スペースキーは、荷電粒子のビームを発射するトリガーになっている。しかも、これがすごいのだが、ファンクションキーの1、2、6、7の4つが瞬間転位キーになっている。モノはためし、とにかくファンクションキーを押してみよう! ただし、エネルギーの減りがはやくなってしまうぞ。mk.2は10台まで補充できる。グッドラック。



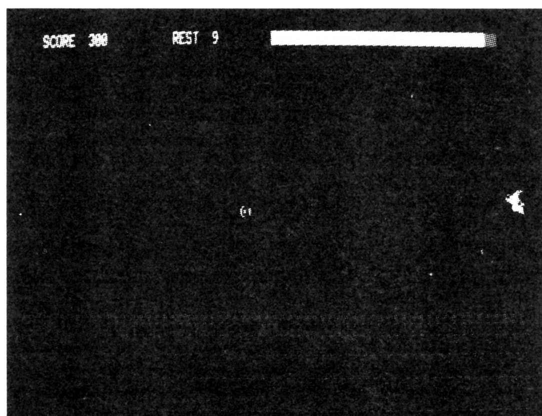
▲荷量電子ビームが、旧イン・クローダーをビシッと突き刺した

BY CHAM 恩師、00647のピンクの螢光ペンにTHANKS!!



これ、もとはビ△オ戦士レ△リ△ンなんです。ところで、00647こと内田智真くんは私をこの道にひきずりこんだ恩師かつ元凶です。この作品もしっかり添削してくれました。

◀ちょっとだけ弱そうな、旧イン・クローダー



▲攻撃衛星・フェノーラー。旧イン・クローダーより、こっちのほうが手ごわい。ビームの方向も6方向あるのだ。



〈IN・CLODERmk.2〉このゲームもなかなかおもしろい。人工衛星が出てくるけど、「人工衛星、人工衛星、と一んだ、ジャンケンポン」とか言いながら遊ぶやつ知らない? ゆみは今でも、ボーイスカウトで遊んでいるんだけど……。

■変数リスト
A1%(α),A2%(α)……IN·CLODER mk.2のキャラクタデータ
B1%(α),B2%(α)……IN·CLODERのキャラクタデータ
G%(α)……FENORLERのキャラクタデータ
SA%(α),SG%(α)……空白（キャラクタを消すときに使う）
TX1,TX2,TX,TY1,TY2,TY……敵の座標
MX1,MX2,MX,MY1,MY2,MY……自機の座標
A……自機の残り数
HS……最高点
EX1,EX2,EX……エネルギー
P1$,P2$,P3$……効果音
K,L,M……FENORLERの座標計算に使う
IN……キースキャン用
TB……敵のビーム
T……敵の種類
AP……敵の出現のさせ方
FX,FY……瞬間移動中の座標
X,W,Y,Z……ENDING時のスコア、ハイ・スコア表示位置
MC……自機の向きフラグ

■プログラム説明
40～50 初期設定
60～80 背景をかく
90～110 初期設定（キャラ読み込み）
120～140 オープニング
150～190 初期設定
210 敵のキャラ選び
220～290 IN·CLODERの移動（敵）
300～340 IN·CLODERのビーム
350～380 FENORLERの移動（敵）
390～430 FENORLERのビーム
440～480 IN·CLODER mk.2（自機）の移動
490～550 IN·CLODER mk.2のキー入力
560～610 IN·CLODER mk.2の表示
620～700 IN·CLODER mk.2のビーム
710～770 敵の爆発
780～810 エネルギー
820～930 フィールド座標計算（転位ルーチン）
940～970 転位、エネルギー表示
980～1040 ENDING
1060～1100 背景データ
1110～1140 IN·CLODER mk.2のデータ
1150～1180 IN·CLODERのデータ
1190 FENORLERのデータ

IN·CLODER mk.2

```
10 '────────────────────────────────────
20 '            "IN·CLODER mk.2"         Produced by CHAM      85/2/17
30 '────────────────────────────────────
40 WIDTH80,25:COLOR7,0:DEFINTA-Z:SCREEN7,7:RANDOMIZE TIME
50 DIMA1%(95),A2%(95),B1%(95),B2%(95),G%(23),SA%(95),SG%(23)
60 COLOR=(3,0):FOR I=0 TO 18 :READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,3:NEXT
70 COLOR=(4,1):FOR I=0 TO 17:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,4:NEXT
80 FOR I=0 TO 6:READ A:LINE(0,A)-(639,A),PSET,1:NEXT
90 FOR I=0 TO 95:READ A1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A2%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 95:READ B1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ B2%(I):NEXT
110 FORI=0TO23:READG%(I):NEXTI:PLAY"T100","T100":EX1=320:EX2=1:A=10:SC=0
120 SYMBOL(80,50),"IN·CLODER mk.2",4,4,6:SYMBOL(78,49),"IN·CLODER mk.2",4,4,2
130 PLAY"O5G8.C8D8.O4G8A8O5C8.O4B8.G16A4","O3G2G16O2G16R32G8O2A2A8"
140 PLAY"O4R64E8F8.A8.O5C8.E8G8C2","O3R64G8F8.D8.C4O2B8O3C2":FORI=0TO9000:NEXTI
150 LINE(0,0)-(639,149),PSET,0,BF:P1$="O2A16B64":P2$="O3R64E64":P3$="O4R64G+2"
160 ONKEY(1)GOSUB820:ONKEY(2)GOSUB850:ONKEY(6)GOSUB880:ONKEY(7)GOSUB910
170 MX1=600:MY1=130:LINE(0,9)-(639,9),PSET,1:LINE(320,0)-(600,7),PSET,2,BF
180 LOCATE 5,0:PRINTUSING"SCORE ####";SC:GOTO 210
190 LOCATE 25,0:PRINTUSING"REST ##";A:IF A<1 THEN GOTO 980 ELSE RETURN
200 '──── Main Program
210 TX=0:TY=RND*119+10:T=RND*1+1:ON T GOTO 220,350
220 AP=RND*2+1:ON AP GOTO 230,240
230 TX=RND*500+50:TY=RND*100+10:PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),G%,PSET
240 TX2=SGN(MX1-TX1)*16:TY2=SGN(MY1-TY1)*8
250 TX1=TX:TX=TX1+TX2:IF TX<0 OR TX+31>639 THEN TX=TX1
260 TY1=TY:TY=TY1+TY2:IF TY<10 OR TY+15>149 THEN TY=TY1
270 PUT@A(TX1,TY1)-(TX1+31,TY1+15),SA%,PSET:ON (TX2/16)+2 GOTO 280,300,290
280 PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),B1%,PSET:GOTO 300
290 PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),B2%,PSET
300 TB=RND*5:IFTB<>0THEN 490 ELSEPLAYP1$,P2$,P3$:ON (TX2/16)+2 GOTO 310,310,330
310 LINE(TX,TY+5)-(0,TY+5),XOR,6:LINE(TX,TY+5)-(0,TY+5),XOR,6
320 IF TY+5>MY1 AND TY+5<MY1+7 AND (TX2/16)+2=1 THEN 450 ELSE 490
330 LINE(TX+31,TY+5)-(639,TY+5),XOR,6:LINE(TX+31,TY+5)-(639,TY+5),XOR,6
340 IF TY+5>MY1 AND TY+5<MY1+7 AND (TX2/16)+2=3 THEN 450 ELSE 490
350 TX=0:K=RND*15+3:L=RND*15+30:M=(RND*7)*10+30
360 TX1=TX/L:TY1=TY:TX=(TX1+20)*L:IFTX1+16<=600THENTY=K*COS(3/180*TX)+M:GOTO380
370 PUT@A(TX1,TY1)-(TX1+31,TY1+15),SA%,PSET:GOTO 180
380 PUT@A(TX1,TY1)-(TX1+15,TY1+7),SG%,PSET:PUT@A(TX/L,TY)-(TX/L+15,TY+7),G%,OR
390 TB=RND*5:IF TB<>0 THEN 490 ELSE PLAY"O2C64C+64D64D+64E64F64F+64G64G+64"
400 LINE(TX/L+16,TY+4)-(639,TY+4),XOR,5:LINE(TX/L+16,TY+4)-(639,TY+4),XOR,5
410 LINE(TX/L,TY+4)-(0,TY+4),XOR,5:LINE(TX/L,TY+4)-(0,TY+4),XOR,5
420 LINE(TX/L+8,TY)-(TX/L+8,0),XOR,5:LINE(TX/L+8,TY)-(TX/L+8,0),XOR,5
430 LINE(TX/L+8,TY+8)-(TX/L+8,199),XOR,5:LINE(TX/L+8,TY+8)-(TX/L+8,199),XOR,5
440 IF MX1<TX/L+8ANDMX1+31>TX/L+8 OR MY1<TY+4ANDMY1+15>TY+4 THEN 450 ELSE 490
450 CIRCLE(MX1+16,MY1+8),15,2,,,,F,XOR:CIRCLE(MX1+16,MY1+8),15,2,,,,F,XOR
460 GOSUB 2000:PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET:GOSUB 2100
470 SOUND5,15:SOUND6,35:SOUND7,27:SOUND11,10:SOUND12,80:SOUND13,0:SOUND10,16
480 MX1=600:MY1=130:A=A-1:MC=1:GOSUB 190:LINE(320,0)-(600,7),PSET,2,BF:EX1=320
490 KEY(1)STOP:KEY(2)STOP:KEY(6)STOP:KEY(7)STOP
500 COLOR=(3,0):COLOR=(4,1):IN=PEEK(&HFD01)
510 IF IN=52 THEN MX2=-30:GOTO540 ELSE IF IN=54 THEN MX2=+30:GOTO540
520 IF IN=56 THEN MY2=-15:GOTO540 ELSE IF IN=50 THEN MY2=+15:GOTO540
530 IF IN=90 THEN MC=1:GOTO 540 ELSE IF IN=88 THEN MC=2
540 MX=MX1+MX2:IF MX+32>630 OR MX<0 THEN MX=MX1:MCX=1 ELSE MCX=0
550 MY=MY1+MY2:IF MY+16>149 OR MY<10 THEN MY=MY1:MCY=1 ELSE MCX=0
560 ON (MCX+MCY)+1 GOTO 570,570,580
570 PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET
580 ON MC GOTO 590,600
590 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),A1%,PSET:GOTO 610
600 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),A2%,PSET
610 MX1=MX:MY1=MY:KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(6)ON:KEY(7)ON
620 IF IN=32 THEN PLAY P1$,P2$,P3$:EX2=3:ON MC GOTO 630,670 ELSE 780
630 LINE(MX,MY+5)-(0,MY+5),XOR,6:LINE(MX,MY+5)-(0,MY+5),XOR,6
640 ON T GOTO 650,660
650 IF TX<MX AND TY<MY+5 AND TY+10>MY+5 THEN 710 ELSE 780
660 IF TX/L<MX AND TY+1<MY+5 AND TY+6>MY+5 THEN 710 ELSE 780
670 LINE(MX+31,MY+5)-(639,MY+5),XOR,6:LINE(MX+31,MY+5)-(639,MY+5),XOR,6
680 ON T GOTO 690,700
690 IF TX>MX AND TY<MY+5 AND TY+10>MY+5 THEN 710 ELSE 780
700 IF TX/L>MX AND TY+1<MY+5 AND TY+6>MY+5 THEN 710 ELSE 780
710 ON T GOTO 720,740
720 CIRCLE(TX+13,MY+5),8,2,,,,F,XOR:CIRCLE(TX+13,MY+5),8,2,,,,F,XOR
730 SC=SC+(RND*5+3)*10:PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),SA%,PSET:GOTO 760
740 CIRCLE(TX/L+13,MY+5),8,2,,,,F,XOR:CIRCLE(TX/L+13,MY+5),8,2,,,,F,XOR
750 SC=SC+(RND*5+5)*10:PUT@A(TX/L,TY)-(TX/L+15,TY+7),SG%,PSET
760 SOUND1,15:SOUND6,63:SOUND7,54:SOUND11,20:SOUND12,30:SOUND13,0:SOUND8,16
770 MX1=MX:MY1=MY:GOTO 180
780 EX=EX1+EX2:IFEX<599THENLINE(EX1,0)-(EX,7),PSET,6,BF:EX1=EX:EX2=0:GOTO 810
790 IFA>1THENCIRCLE(MX1+15,MY1+7),15,5:A=A-1ELSE980
800 LINE(320,0)-(600,7),PSET,2,BF:EX1=320:GOSUB 190
810 EX2=1:COLOR=(4,0):COLOR=(3,1):ON T GOTO 240,360
820 GOSUB 2000:CIRCLE(MX1+15,MY1+7),14,7:PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET
830 IF MX1-200>0 THEN FX=MX1-200 ELSE FX=10
840 IF MY1+56<150 THEN FY=MY1+40:GOTO 940 ELSE FY=130:GOTO 940
850 GOSUB 2100:CIRCLE(MX1+15,MY1+7),14,7:PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET
860 IF MX1+232<600 THEN FX=MX1+200 ELSE FX=600
870 IF MY1+56<150 THEN FY=MY1+40:GOTO 940 ELSE FY=130:GOTO 940
880 GOSUB 2000:CIRCLE(MX1+15,MY1+7),14,7:PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET
890 IF MX1-200>0 THEN FX=MX1-200 ELSE FX=10
900 IF MY1-40>10 THEN FY=MY1-40:GOTO 940 ELSE FY=10:GOTO 940
910 GOSUB 2000:CIRCLE(MX1+15,MY1+7),14,7:PUT@A(MX1,MY1)-(MX1+31,MY1+15),SA%,PSET
920 IF MX1+232<600 THEN FX=MX1+200 ELSE FX=600
930 IF MY1-40>10 THEN FY=MY1-40 ELSE FY=10
940 LINE(MX1+15,MY1+7)-(FX+15,FY+7),XOR,7:LINE(MX1+15,MY1+7)-(FX+15,FY+7),XOR,7
950 CIRCLE(FX+15,FY+7),14,7:PUT@A(FX,FY)-(FX+31,FY+15),A1%,PSET:MX1=FX:MY1=FY:GOSUB 2100
960 MX2=0:MY2=0:IF EX+40<600 THEN EX2=EX2+20:RETURN ELSE A=A-1:GOSUB 190
970 IF A>0 THEN PLAY"O1C8","O3E8":LINE(320,0)-(600,7),PSET,2,BF:EX1=320:RETURN
980 W=30:X=50:Y=50:Z=60
990 LINE(0,10)-(639,149),PSET,0,BF:C1=6:C2=6
1000 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 20,12:COLOR 2:PRINT"You produced HIGH SCORE !!"
1010 FORI=0TO1:SYMBOL(X,W),"Your Score "+STR$(SC),3,3,C1:W=W-2:X=X-2:C1=2:NEXT
1020 FORI=0TO1:SYMBOL(Y,Z),"High Score "+STR$(HS),3,3,C2:Y=Y-2:Z=Z-2:C2=2:NEXT
1030 LOCATE20,14:COLOR 5:PRINT"If you play again , hit a key!!":X$=INPUT$(2)
1040 LINE(0,0)-(639,149),PSET,0,BF:COLOR 7:EX1=320:A=10:SC=0:GOTO160
1050 '──── Data  of  Back & Character
1060 DATA 32,150,0,153,62,150,0,160,96,150,0,170,128,150,0,184,160,150,0,199,192,150,64,199,224,150,128,199,256,150,192,199,288,150,256,199,320,150,320,199,352,150,384,199,384,150,448,199,416,150,512,199,448,150,576,199,480,150,639,199,512,150,639,184
1070 DATA 544,150,639,170,576,150,639,160,608,150,639,154
1080 DATA48,150,0,156,80,150,0,165,112,150,0,176,144,150,0,190,176,150,36,199,208,150,96,199,240,150,160,199,272,150,224,199,304,150,288,199,336,150,352,199,368,150,416,199,400,150,480,199,436,150,544,199,464,150,608,199,492,150,639,190,528,150,639,176
1090 DATA 560,150,639,165,592,150,639,156
1100 DATA 150,151,154,160,170,182,199
1110 DATA0,0,0,576,0,6272,60,32512,23,28160,-2,-8448,93,-17984,7,31776,0,-18408,0,-17472,1,-24664,0,26608,0,232,0,4,0,0,0,0,0,0,0,560,0,6144,64,-2048,7,24576,256,-10240,125,-18432,7,31744,0,-18410,0,-17472,1,-24664,0,26608,0,232,0,4,0,0,0,0,0,0,0,624
1120 DATA0,6272,64,32512,7,28160,256,-8448,125,-17984,7,31776,0,-18402,0,-17472,1,-24664,0,26608,0,232,0,4,0,0,0,0
1130 DATA0,0,576,0,272,0,236,7680,116,-7168,238,32767,479,-13312,574,-4096,1077,0,7034,0,2022,0,3547,0,7008,0,8704,0,1024,0,0,0,0,0,3136,0,16,0,15,256,4,-8192,14,0,3,3072,46,-4096,6197,0,7034,0,2022,0,3547,0,7008,0,8704,0,1024,0,0,0,0,0,3648,0,272,0
1140 DATA236,256,116,-8192,238,0,451,3072,558,-4096,7221,0,7034,0,2022,0,3547,0,7008,0,8704,0,1024,0,0,0
1150 DATA0,0,0,10368,0,5248,60,30848,23,16512,-2,-10240,125,-22528,7,21504,0,-18384,0,-17472,1,-24660,0,26608,0,232,0,4,0,0,0,0,0,0,0,128,0,128,64,-30784,0,3712,0,1984,0,384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10368,0,5248,64,30848,7,16512,256
1160 DATA-10240,125,-22528,7,21504,0,-18384,0,-17472,1,-24660,0,26608,0,232,0,4,0,0,0,0
1170 DATA0,0,296,0,336,0,286,7680,258,-7168,14,32767,31,-13312,62,-4096,21,0,7034,0,2022,0,3547,0,7008,0,8704,0,1024,0,0,0,0,0,256,0,256,0,993,256,368,0,736,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,296,0,336,0,286,256,258,-8192,14,0,3,3072,46
1180 DATA-4096,21,0,7034,0,2022,0,3547,0,7008,0,8704,0,1024,0,0,0
1190 DATA-16381,4080,12300,12812,12812,12300,4080,-16381,-16381,2048,8200,9160,9160,8200,2048,-16381,960,2048,8200,-7669,-7669,8200,2048,960
2000 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(6) OFF:KEY(7) OFF:RETURN
2100 KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(6) ON:KEY(7) ON:RETURN
```

●FM-7系

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉きじいいわかもめもかわいいじき（キジいいわ、カモメもかわいい時期）（新潟県・風来）☆愛鳥週間に考えたのかな？　なんでもいいけど、すっかり常連の風来先生。3カラグラム。☆

●猫耳の美少女ヘレナがステキだね

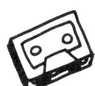
MEW ミュー

FOR FM-7/NEW7/77

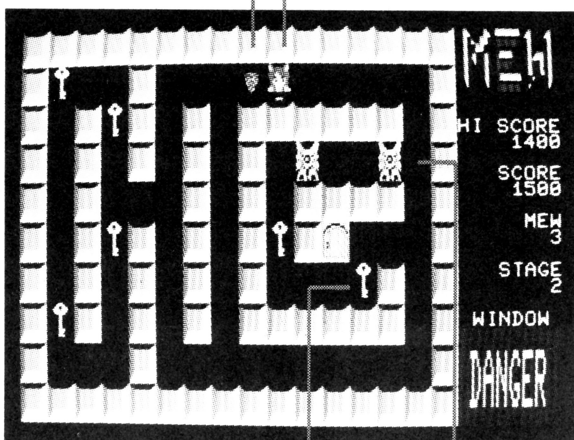
◀ボーナスがもらえるイチゴ。

標準打ち込みタイム40分

▶MEWのヘレナ。か～わいいっ！



マニアに高く売れる MEWの少女ヘレナ



かわいい猫耳少女の名前はヘレナ。地球からきた商人は、彼女のような猫耳少女のことをMEW(ミュー)と呼んだ。MEW(ミュー)はその筋のマニアに高く売れるのだ。仲間の連続失跡事件をつきとめるため、ヘレナは秘密結社V4-UNITへ乗りこんだのだが……。



BY ISSEI

ということは、現在、遊び人のISSEI

CGで4連続ボツになったからプログラムに転向したなんてロがさけてもいえない、元神奈川県立田奈高校マイコン部部長のISSEIです。趣味はマイコン、バイク、釣り、アイアン・メイデンと坂本龍一を聴くことです。あと、マザーグースを読むのも趣味。ところで、誰かアーサー・ラッカムの画集を持ってないかなー。

▶そこらへんに落ちているカギ。1個100点。

▲ランディングウォーカー。狼みたいやなあ。

秘密結社の汎用コンピュータJUNOがあやつるランディングウォーカーにつかまらないよう、床に落ちているカギをすべてひろってドアのところまで行けば、次の部屋へ行ける。といっても、次もやはり同じようにランディングウォーカーと死の追いかけごっこを続けるしかないのだが……。

ヘレナの移動はテンキー。ヘレナは逃げるだけで攻撃する力はない。ただ、敵のランディングウォーカーは、一定のパターンで追いかけてくるので、うまく袋小路に閉じこめつつ、カギをひろっていけばいいのだ。

途中でどうしたらいいのかわからなくなったら、PF5のキーで一時ストップもできる。スペースキーで、ゲーム再スタートだ。

カギは1個100点。ときどき出てくるボーナスのイチゴはなんと300点。ドアは、カギをすべてひろわなければあかないので、そのつもりでね。

面は、なんと30面まである。作者いわく、「はっきりいって、クリアできる人がいるかどうかわかりません」。

■変数リスト

A(α)%……ステージデータ
B(α)%……ステージパターンとスクリーンの状況
C(α)%……壁のキャラクタデータ
D(α)%……ドアのキャラクタデータ
E(α)%……ランディングウォーカ（以後LD）キャラクタデータ
F(α)%……MEWのキャラクタデータ
G(α)%……錠のキャラクタデータ
H(α)%……いちごのキャラクタデータ
ZHI……ハイスコア
ZS……スコア
STAGE……ステージの番号
MEW……MEWの数
M1$～M5$……プレイ文データ
Q……LD1号の乱数の範囲
SR……錠の数
KR……取った錠の数
BX,BY……ステージでのMEWの座標
X,Y……スクリーン（画面）上でのMEWの座標
VX,VY……論理式で得たMEWの進む方向
A,B……MEWを画面上から消す座標
BX1,BX2……仮想画面上でのLD1号の初期座標
X1,Y1……LD1号の画面上の座標
DX,DY……LD1号がMEWを追いかける範囲
C……LD1号用の乱数
A1,B1……LD1号を画面上から消す座標
BX2,BY2……仮想画面上でのLD2号の初期座標
X2,Y2……LD2号の画面上の座標
LX,LY……LD2号の初期進行方向
C1……LD2号用の乱数
A2,B2……LD2号を画面上から消す座標
KS……キースキャン用

■チェックポイント



〈MEW〉このネコのキャラ、ものすごーくかわいいと思わない？ パンプネコは思わず求婚（ヒヤシンスとかクロッカスの球根ではありません）しましたが、身分違いの恋は許されず、一生チョンガーでいる決心をしました。めでたしめでたし!?

ランディングウォーカ1号の追い方がとろいと思う人は140行のQの値を0にしてみましょう。恐怖のランディングウォーカ1号の誕生です。　（ヒロ）

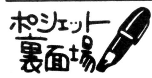
■プログラムの説明

- 20～ 40　初期設定
- 50～100　画面はしの初期画面
- 110～210　ステージデータの読み込み、表示
- 220～370　キャラクタの移動、MEWの行動判定
- 380～390　MEWがKEYをとったときの処理
- 400～420　MEWがボーナスをとったときの処理
- 430～460　MEWがドアの下に来たときの処理
- 470～480　MEWが捕まったときの処理
- 490～510　スコア表示
- 520～530　ランディングウォーカー1号を速くする処理
- 540～570　ゲーム中断時の処理
- 580～600　画面のクリア
- 610～640　ゲームオーバーの処理
- 660～710　データ読み込み
- 720～990　データ

MEW

```
20 WIDTH 40,25:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Y
:ONKEY(5)GOSUB 550:ON INTERVAL GOSUB 410
:ONTIME GOSUB 530:KEY(5)ON:INTERVAL 30:T
IME"00:02:10"
30 DIM A%(19),B%(15,9),C%(119),D%(119),E
%(97),F%(97),G%(19),H%(44):ZHI=0:DEFFNZ(
Z)=-(Z>32767)*(Z-65536!)-(Z<=32767)*Z:GO
SUB 650
40 ZS=0:STAGE=1:MEW=5:PLAY"V10T25505":M1
$="L9ABEBAA-":M2$="L17ACCA-CCA-CC":M3$="
L17DEFCAECFAGCEG":M4$="L8BGADFEDCC":M5$=
"O4L9CDEFDCGDEO5"
50 ' ********** TITLE & SCREEN
60 FOR I=0 TO 6:SYMBOL(517+I,I),"M",5,4,
I+3:SYMBOL(557,I),"E",5,4,I+4
70 SYMBOL(597-I,I),"W",5,4,I+3:NEXT:SYMB
OL(520,35),"ISSEI PRESENTS",1,1,1
80 LOCATE 32,6:PRINT "HI SCORE":LOCATE 3
3,7:PRINT USING "#######";ZHI
90 LOCATE 35,9:PRINT "SCORE":LOCATE 37,1
2:PRINT "MEW"
100 LOCATE 35,15:PRINT "STAGE":LOCATE 33
,18:PRINT "WINDOW":GOSUB500
110 ' ********** MAKE A STAGE
120 LINE(514,152)-(639,199),PSET,1,BF
130 FOR I=0 TO 19:READ A$:Z=VAL("&H"+A$)
:Z=FNZ(Z):A%(I)=Z:NEXT
140 Q=1:TIME$="00:00:00":READ SR:KR=0:U=
0:PUT@(0,0)-(159,1),A%,PSET,7
150 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 15
160 P1=POINT(X+U,0):P2=POINT(X+U,1):B%(X
,Y)=-(P1*3+P2):NEXT X:U=U+16:NEXT Y
170 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 15
180 IF B%(X,Y)=1 THEN PUT@(X*32+7,Y*20)-
(X*32+24,Y*20+19),G%,PSET,6
190 IF B%(X,Y)=3 THEN PUT@A(X*32,Y*20-20
)-(X*32+31,Y*20-1),D%,PSET
200 IF B%(X,Y)=4 THEN PUT@A(X*32,Y*20)-(
X*32+31,Y*20+19),C%,PSET
210 NEXT X:NEXT Y
220 ' ********** MAIN
230 BX=14:BY=1:BX1=1:BX2=1:BY1=8:BY2=8:X
=32*BX:Y=20*BY:X1=32*BX1:Y1=20*BY1:X2=32
*BX2:Y2=BY2*20:LX=1:LY=-1:B%(8,1)=0:TIME
 ON:INTERVAL ON
240 KS=PEEK(&HFD01):A=X:B=Y
250 VX=-(KS=&H34)*(B%(BX-1,BY)<4)+(KS=&H
36)*(B%(BX+1,BY)<4):X=X+VX*32:BX=BX+VX
260 VY=-(KS=&H38)*(B%(BX,BY-1)<4)+(KS=&H
32)*(B%(BX,BY+1)<4):Y=Y+VY*20:BY=BY+VY
270 LINE(A+3,B)-(A+28,B+19),PRESET,,BF:P
UT@A(X+3,Y)-(X+28,Y+19),F%,PSET
280 ON B%(BX,BY) GOTO 390,420,440
290 C=RND(1)*Q:A1=X1:B1=Y1:DX=-SGN(X-X1)
*(C=Q):DY=-SGN(Y-Y1)*(C=0)
300 IF B%(BX1+DX,BY1)<4 THEN X1=X1+DX*32
:BX1=BX1+DX
310 IF B%(BX1,BY1+DY)<4 THEN Y1=Y1+DY*20
:BY1=BY1+DY
320 PUT@A(A1+3,B1)-(A1+28,B1+19),E%,XOR:
PUT@A(X1+3,Y1)-(X1+28,Y1+19),E%,XOR
330 C1=RND(1)*1:A2=X2:B2=Y2
340 IF B%(BX2+LX,BY2)>3 THEN LX=(C1=0)*2
+1 ELSE X2=X2+LX*32:BX2=BX2+LX
350 IF B%(BX2,BY2+LY)>3 THEN LY=(C1=1)*2
+1 ELSE Y2=Y2+LY*20:BY2=BY2+LY
360 PUT@A(A2+3,B2)-(A2+28,B2+19),E%,XOR:
PUT@A(X2+3,Y2)-(X2+28,Y2+19),E%,XOR
370 IF X=X1 AND Y=Y1 OR X=X2 AND Y=Y2 TH
EN 470 ELSE GOTO 240
380 ' ********** TAKE KEY
390 ZS=ZS+100:KR=KR+1:B%(BX,BY)=0:PLAY M
1$:LOCATE 33,10:PRINT USING"#######";ZS:
GOTO 290
400 ' ********** STROW BELLY
410 B%(8,1)=2:PUT@A(263,23)-(280,35),H%,
PSET:RETURN
420 PLAY M3$:ZS=ZS+500:B%(8,1)=0:LOCATE
33,10:PRINT USING"#######";ZS:GOTO 290
430 ' ********** OPEN DOOR
440 IF KR=SR AND B%(BX,BY)=3 THEN STAGE=
STAGE+1 ELSE GOTO 290
450 IF STAGE=31 THEN STAGE=1:TIME"00:01:
10":RESTORE 850
460 PLAY M4$:INTERVAL OFF:TIME OFF:GOSUB
590:GOSUB 500:GOTO 110
470 ' ********** CATCH UP WITH MEW
480 TIME OFF:INTERVAL OFF:MEW=MEW-1:IF M
EW=0 THEN 610 ELSE PLAY M5$:GOSUB 590:GO
SUB 500:GOTO 170
490 ' ********** SCORE
500 LOCATE 33,10:PRINT USING"#######";ZS
:LOCATE 38,13:PRINT USING"##";MEW
510 LOCATE 38,16:PRINT USING"##";STAGE:R
ETURN
520 ' ********** QUICK
530 SYMBOL(525,163),"DANGER",2,4,6:PLAY
M2$:Q=0:RETURN
540 ' ********** GAME STOP
550 TIME OFF:INTERVAL OFF:LINE(514,152)-
(639,199),PSET,1,BF
560 SYMBOL(543,160),"STOP",2,2,6:SYMBOL(
525,180),"HIT SPACE KEY",1,2,6
570 ST$=INKEY$:IF ST$=" " THEN LINE(514,
152)-(639,199),PSET,1,BF:TIME ON:INTERVA
L ON:RETURN ELSE 570
580 ' ********** LINE CLS
590 FOR MTX=0 TO 10 STEP 2:FOR MBX=0 TO
190 STEP 10
600 LINE(0,MBX+MTX)-(513,MBX+MTX+1),PSET
,0,BF:NEXT MBX:NEXT MTX:RETURN
610 ' ********** GAME OVER
620 FOR I=0 TO 2:PLAY"O3V10L6DDR32FR64FE
C","O5V8T255L6FFR32GR64DFE","O4V5T255L4A
CD":NEXT:GOSUB 590:CLS:SYMBOL(170,100),"
GAME OVER",4,3,1:IF ZS>ZHI THEN ZHI=ZS
630 LOCATE 7,17:PRINT"HIT SPACE KEY TO S
TART !!"
640 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOSUB 590:R
ESTORE 840:GOTO 40 ELSE GOTO 640
650 ' ********** CHARACTER PATTERN READ
& DATA
660 FOR I=0 TO 119:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):C%(I)=Z:NEXT
670 FOR I=0 TO 119:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):D%(I)=Z:NEXT
680 FOR I=0 TO  97:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):E%(I)=Z:NEXT
690 FOR I=0 TO  97:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):F%(I)=Z:NEXT
700 FOR I=0 TO  19:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):G%(I)=Z:NEXT
710 FOR I=0 TO  44:READ A$:Z=VAL("&H"+A$
):Z=FNZ(Z):H%(I)=Z:NEXT:RETURN
720 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F
FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F
FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F
FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F
FFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F
FFF,FFFF
730 DATA 0,0,0,2,0,15,0,AA,0,155,0,AA,0,
155,0,AA,0,155,0,AA,0,155,0,AA,0,155,0,A
A,3FF,FF55,7FF,FFAA,FFF,FFD5,1FFF,FFFA,3
FFF,FFFD,7FFF,FFFE
740 DATA 8000,1,4000,7,A800,3F,57FF,FFFF
,ABFF,FFFF,57FF,FFFF,ABFF,FFFF,57FF,FFFF
,ABFF,FFFF,57FF,FFFF,ABFF,FFFF,57FF,FFFF
,ABFF,FFFF,57FF,FFFF,ABFF,FFFF,57FF,FFFF
,AFFF,FFFF,5FFF,FFFF,BFFF,FFFF,7FFF,FFFF
750 DATA FFFF,FFFF,87E0,7E1,8C00,31,B800
,1D,E000,7,C000,3,C000,3,C000,3,C000,3,C
000,3,C000,3,C500,3,C000,3,C000,3,C000,3
,C000,3,C000,3,C000,3,C000,3,FFFF,FFFF
760 DATA 0,0,7800,1E,701F,F80E,41FF,FF82
,7FF,FFE0,FFF,FFF0,1FFF,FFF8,1FFF,FFF8,1
FFF,FFF8,1FFF,FFF8,1CFF,FFF8,157F,FFF8,1
8FF,FFF8,1FFF,FFF8,1FFF,FFF8,1FFF,FFF8,1
FFF,FFF8,1FFF,FFF8,1FFF,FFF8
770 DATA 0,0,FFFF,FFFF,FFE0,7FF,FC1F,F83
F,F9F2,4F9F,E737,ECE7,CCB7,ED33,DBB7,EDD
B,DBB7,EDDB,DBB7,EDDB,DBB7,EDDB,D8B7,EDD
B,D537,EDDB,D8B7,EDDB,DBB7,EDDB,DBB7,EDD
B,DBB7,EDDB,DBB7,EDDB,D932,4C9B,DFFF,FFF
B,FFFF,FFFF
780 DATA 5000,3AC,1,F580,FD,B000,7E36,2A
9F,8A55,F9C3,2BFF,33F1,23F,FF80,7FD2,E39
4,A54C,CAA,A9FF,55D4,BF8A,DA47,896D,6A15
,6E55,86A9,2AA1,550C,14A0,A607,3819,EDCA
,B750,3,AD00,3F5,A001,FDB6,1FE,36AA,DF8A
,55F9,C32B,FF33,5102,15AB,986A,9244
790 DATA 1485,4C0C,AAA9,5555,D4AA,8ADA,4
509,686A,1544,5586,A82A,A155,C14,A0A6,73
8,1949,4225,5000,3AD,3,F5A0,1FD,B601,FE3
6,AADF,8A55,F9C3,2BFF,3351,215,AB9E,6A92
,4794,854C,CAA,A955,55D4,AA8A,DA45,968,6
A15,4455,86A8,2AA1,550C,14A0,A607,3819,4
942,2500
800 DATA 7000,707,800F,FF,FF01,1FFF,C67F
,FFFF,BFFF,FFFF,FFFF,FFF8,F8FF,7D5D,5F8F
,C7C7,C7FF,FFF8,FFFF,FC3F,8C7F,3FFF,FFFF
,FFFF,FC0F,FFC0,7FF,F803,FFFF,7,F800,0,7
0,7,1F80,FC7,FFFF,F1FF,FFFE,7FFF,FFBF,FF
FF,FFFF,FFFF
810 DATA F8F8,FF7D,1D1F,8FC7,C7C7,FFFF,F
8FF,FFFC,73,8020,0,1800,C,0,0,0,0,0,7B8,
3,EF00,0,18,0,C700,F0,E000,3800,0,8,0,70
0,0,F800,15D,5000,C7C4,1F,FE00,1FE,3E,7F
9F,3F9F,E7FB,E7F9,EC00,0,0,0,0,7,B800,0,
0
820 DATA 3F0,3FF,3E1,FBFC,FF7F,FF87,FF80
,1E00,780,1E0,78,1E,7,8001,E000,7F00,1FC
0,7C0,1FC,0
830 DATA 0,0,0,0,4,808,4840,4080,4208,41
0,20,21,1,0,0, 0,0,0,7C,787F,FFBF,FFFF,F
FFD,FFFE,3FFF,7FF,80FF,C01F,E001,E000, 4
0,20,1FF,E383,8704,808,4840,4080,4208,41
0,20,21,1,0,0
840 ' ********** STAGE DATA
850 DATA FFFF,8001,B5D5,8455,AD55,A155,B
C11,81BB,BC03,FFFF,FFFF,8001,B5D5,8455,E
DD7,A155,BC11,81BB,BC01,FFFF, 3,FFFF,880
1,AAFD,AA81,A2BD,AAB1,AA95,AAFD,8801,FFF
F,FFFF,C821,BAFD,AE85,A3BD,BAF1,AA8D,EAF
F,8C21,FFFF,13:' ROUND 1,2
860 DATA FFFF,8001,BF7D,8001,BAFD,8A81,A
AAD,AAAD,A225,FFFF,FFFF,C001,BF7D,8009,B
FFD,9A81,AABD,AAAD,A261,FFFF, 7,FFFF,800
1,AAAD,AAA9,AAAB,AAAB,AAAB,AAAD,8001,FFF
F,FFFF,A221,AAAD,AAA9,FFFF,AAAB,AAA9,AAA
D,A225,FFFF,14:' ROUND 3,4
870 DATA FFFF,8001,B7FD,B405,85B5,B5B5,B
4B5,B6B5,8021,FFFF,FFFF,C001,B7FD,B60D,9
5B5,F5F5,B6B5,B6B5,8843,FFFF,10,FFFF,800
1,B6DB,B6DB,8003,DB6D,DB6D,DB6D,8001,FFF
F,FFFF,8001,B6DB,FFFF,8001,FFFF,DB6D,DB6
D,9249,FFFF,14:' ROUND 5,6
880 DATA FFFF,A425,ADAD,8181,BFFF,8183,B
5B5,A5A5,A425,FFFF,FFFF,EC2D,ADAD,8181,B
FFF,8181,B5B5,B5B5,E427,FFFF, 7,FFFF,800
1,ADB5,A925,ADB5,A4A5,ADB5,8005,B6DB,FFF
F,FFFF,C001,ADB5,ADB5,ADB5,ADB5,ADB5,800
1,BFFF,FFFF,11:' ROUND 7,8
890 DATA FFFF,8001,B66D,A245,8811,AFF5,A
3C5,B99D,8081,FFFF,FFFF,C001,B66D,A245,8
A51,BFFD,A3C5,BBDD,8003,FFFF, 8,FFFF,843
1,B5A5,B5AD,B001,85FD,B401,A5D5,AC01,FFF
F,FFFF,8431,B7ED,BDAD,B001,C5FD,BC01,A7F
F,8C01,FFFF,10:' ROUND 9,10
900 DATA FFFF,C445,9111,BBBB,9113,C445,E
EEF,C445,9111,FFFF,FFFF,C445,9999,BBBB,B
331,CCCD,EEEF,E667,9111,FFFF,13,FFFF,800
1,98C1,8C61,8631,8319,900D,BB01,B101,FFF
F,FFFF,C001,9CE1,9EF1,8F79,873D,B81D,BB4
1,B803,FFFF,20:'ROUND 11,12
910 DATA FFFF,C001,C001,8001,8001,8001,8
001,8001,8001,FFFF,FFFF,C001,A223,8001,8
889,8001,A223,8001,8889,FFFF,14,FFFF,F00
1,F6DF,F6DF,F01F,F6DF,F6DF,F6DF,C01F,FFF
F,FFFF,F901,F6DF,F6DF,F93F,F6DF,F6DF,F6D
F,893F,FFFF, 8:' ROUND 13,14
920 DATA FFFF,8001,B555,9FFD,B2A9,980D,B
2A9,BBFD,8001,FFFF,FFFF,8001,BFFD,BFFD,B
FFD,B80D,BBFD,9BFD,8801,FFFF,19,FFFF,A02
1,8FAF,E8A1,8ABD,ABA1,A82D,AFED,A005,FFF
F,FFFF,E061,8FAF,E8A1,CBBD,ABB1,AC2D,AFE
D,B003,FFFF, 8:' ROUND 15,16
930 DATA FFFF,8001,AB65,AE4D,8C1D,B931,B
175,A6D5,8001,FFFF,FFFF,C001,AF6D,AF5D,9
E3D,BD79,B8F5,B7F5,8003,FFFF,17,FFFF,800
1,BE7D,8205,BA75,AA55,A255,BE7D,8001,FFF
F,FFFF,8001,BFFD,8385,BBF5,BBD5,A3C5,BFF
D,BFFF,FFFF,26:' ROUND 17,18
940 DATA FFFF,8001,45A2,6D22,55AA,553E,4
5A2,8001,8001,FFFF,FFFF,C001,45A2,7DA2,5
5BE,45B6,45A2,BFFD,BFFD,FFFF,30,FFFF,800
1,A27D,A245,A245,A27D,A241,BE7D,8001,FFF
F,FFFF,C001,A27D,A27D,AA05,A3FD,BFFF,BFF
F,FFFF,FFFF,34:' ROUND 19,20
950 DATA FFFF,E001,CC99,9EBD,B367,B367,9
E3D,CC99,81C1,FFFF,FFFF,FF7D,FFFF,FF7F,F
3E7,F3E7,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,52,FFFF,800
1,B773,8007,A6CD,B39B,B935,AD6B,A6D5,FFF
F,FFFF,FF7D,FFFF,FFFF,FFFD,FFFB,FFF5,EEE
B,E7D5,FFFF,50:' ROUND 21,22
960 DATA FFFF,8001,AAA9,9555,AAA9,9555,A
AA9,B555,8001,FFFF,FFFF,FF7D,FFFF,F557,E
AAF,F557,EAAF,DFFF,FFFF,FFFF,53,FFFF,800
3,AFFF,A2AB,A8AB,ACA9,AE23,AB27,898F,FFF
F,FFFF,C001,AFFF,ABFF,ACAB,AEAB,AF27,ABA
F,A9FF,FFFF,17:' ROUND 23,24
970 DATA FFFF,BF01,9FDD,8FDD,87DD,83DD,8
1DD,80DD,8081,FFFF,FFFF,FF01,FFDD,FFDD,F
FDD,FFDD,FFDD,FFDD,8001,FFFF,28,FFFF,800
1,FFF3,8017,FFCD,8019,FF31,8061,AAC1,FFF
F,FFFF,FF7D,FFFF,FFEF,FFFD,FFF9,FFF1,FFE
1,FFC1,FFFF,51:' ROUND 25,26
980 DATA FFFF,8001,D555,8001,AAAB,8001,D
555,C001,AAAB,FFFF,FFFF,8001,FFFF,8001,F
FFF,8001,FFFF,8001,FFFF,FFFF,28,FFFF,804
5,E045,B87D,8F01,8E7D,B845,E07D,C001,FFF
F,FFFF,FF45,FFC5,BFFD,8F81,8FFD,BFC5,FFF
D,BF81,FFFF,37:' ROUND 27,28
990 DATA FFFF,8201,83FD,8015,8015,8015,8
015,FFF5,C001,FFFF,FFFF,8301,83FD,801D,8
015,8015,8015,FFF5,8001,FFFF, 2,FFFF,C00
1,AAAB,AAAF,AAB9,AAE1,AB81,AE01,B801,FFF
F,FFFF,8001,AAAF,AABF,AAF9,ABE1,AF81,BE0
1,F801,FFFF, 7:' ROUND 29,30
5000 FOR T=0 TO 50000!:NEXT
```

●FM-7系



〈ゆみちゃんトマト〉やまさきはんにんはきさまや（山崎、犯人はきさまや！）（高知県・池浩司クン）☆刑事なんとかものに出てきそうなセリフだね。うまいね。これは4カラグラム。☆

●団地のなかをヒョコヒョコウロウロ

MAZE MANSIONS

メイズマンションズ

FOR FM-7/NEW7/77

標準打ち込みタイム40分




団地のなかをうろうろ動く立体迷路じゃ

ここは、8階建ての不思議なマシンョン。いやマンションというよりは団地だね。

この団地の部屋はどういうわけか、ひとつひとつ変な通路や出入口を持っているのだ。特に典型的な部屋の例を右のほうで紹介しておいたので、参考にしてね。

こういうのは、ふつう立体迷路といわれるもの。ちょっとまえに、やたら雑誌でこんな迷路を見かけたよね。ハシゴを昇ったりおりたり、ドアを行ったりきたり……。

ゲームをはじめると、キミは右上の部屋にいることになる。ちょっと目立つ枠線がキミのいるしるしだ。

使用するキーは、テンキー。1で左の部屋へ、2 5で上下の部屋へ、3で右の部屋へ行こうとすることができる。

もちろん、行こうとしてもそこに出入口とかハシゴなんかがなければいけないわけだ。

特に注意しておきたいのは、床にあながある場合、下におりることしかできないってこと。

もうひとつ、移動用のキーがある。それが4のキーだ。

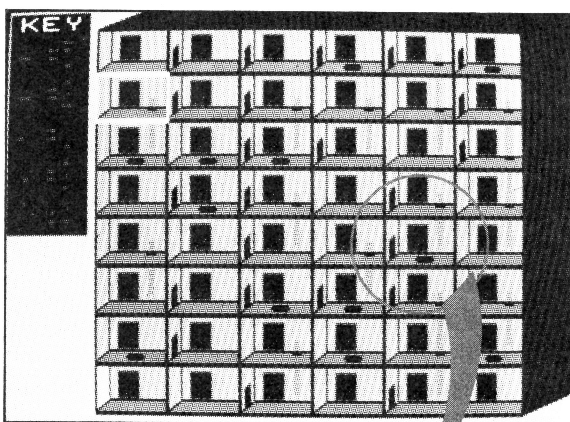
このキーは、部屋の奥（キミから見ると正面）にあいている暗そうな通路を行くためのキーだ。奥の通路は、この団地のどこかの部屋に通じていて、いわゆるワープができるのだ。

こういったあっちゃこっちゃ移動の繰り返しで、なんとか左下すみの部屋までたどりついてほしい。

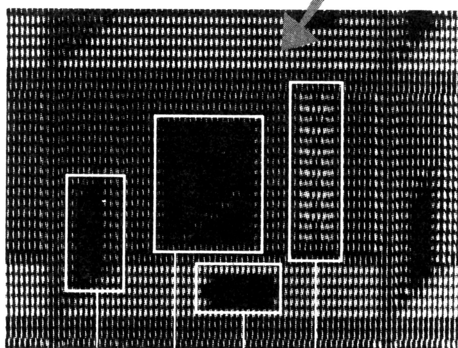
見た感じ、むずかしくなさそうな迷路だけれど、ホントはやってみるとむずかしいのだ。ちなみに、最少手数は13手。これは、作者のお手紙に書いてあった解答を数えたのだ。でも、実際にやってみると、13手なんてほどとおい。でも、なんどかこの迷路にチャレンジして、万が一、13手より少ない手数であがった人がいたら教えてね！

MAZE MANSIONS

▲きわめて、シンプルなタイトル画面。



▼団地迷路の全貌。ちょっと頭のなかでシミュレートしてみてちょ。



はしご。のぼりおりが自由にできます

あな。下に落ちることしかできないのだ。

ワープ通路。これればかりは行ってみないとね。

ドア。まあ、カギなしのふつうのドアです。

BY ..G



点点ジー、3番目の顔。う〜ん、今度は4番目の顔が見てみたい。

..Gぱっぴー！ひさびさに地味なゲームを作ったよ〜ん。ヒマがあったら、やってみてちょ。というわけで、迷路作成のSakamoto G、ありがとさん！（編集部注・今度は袋のなかの..Gでした……）。



〈MAZE MANSIONS〉これはオモシローイですねエ。ワープしながら出口にたどり着いたときは、もうカイカン……。遊園地にあるビックリハウスより、これと同じものが実際にあったら、もっと楽しいんじゃないかなあ……。

◀さて、ゲームスタート。試しにワープ通路へ行ってみると? 4キー!

▲こーして、いきなりこんなところにきてしまいました。

▼クリアするとほめたたえる、シンプルなエンド画面。

■変数リスト
HEYA%(α)……部屋のデータ
HAB%(α)……長いはしごのデータ
HAS%(α)……短いはしごのデータ
ANA%(α)……穴のデータ
X,Y……現在いる部屋の座標
A……押されたキーの値(データ読み込みのときも使用)

■プログラムの説明

10〜60	データ読み込み
70〜200	データ
210〜290	マンション表示
300〜800	自分表示、自分の移動
810〜860	ENDING

MAZE MANSIONS

```
10 WIDTH80,25:LINE(10,5)-(630,195),PSET,
3,B:LINE(11,6)-(629,194),PSET,7,B:FORW=8
0TO86STEP2:SYMBOL(70,W),"MAZE MANSIONS",
5,3,W-79:NEXT:SYMBOL(600,170),"..G",1,3,
6
20 DIM HEYA%(344),HAB%(16),HAS%(13),ANA%
(11)
30 FORW=0TO344:READA:HEYA%(W)=A:NEXT'
40 FORW=0TO16:READA:HAB%(W)=A:NEXT'
                DATA
50 FORW=0TO13:READA:HAS%(W)=A:NEXT'
/DATA READ/
60 FORW=0TO11:READA:ANA%(W)=A:NEXT'

70 '---HEYA
80 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-16383,-32768,0,0
,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0
,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0
,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0
,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0
,3,-16383,-32768,0
90 DATA 0,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-
32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-
32768,0,0,3,-16383,-32768,0,0,3,-16383,-
1,-1,-1,-1,-16369,-1,-1,-1,-1,-16257,-1,
-1,-1,-1.-15361,-1,-1,-1,-1,-8193,-1,-1,
-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1.-1
100 DATA -1,-1,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,127,-1,-32768,0,0
110 DATA 96,1,-32768,0,0,96,1,-32768,0,0
,96,1,-32768,0,0,96,1,-32768,0,0,96,1,-3
2768,0,0,96,1,-32768,0,0,96,57,-32768,0,
0,96,449,-32768,0,0,96,3585,-32768,0,0,9
6,28673,-32768,0,0,99,-32767,-32768,0,0,
127
120 DATA -1,-32768,0,0,0,0,0,0,1,-1,-1,-
1,-4,15,-1,-1,-1,-4,127,-1,-1,-1,-4,1023
,-1,-1,-1,-4,8191,-1,-1,-1,-4,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,16382,32767,-1,-1,-4,16382,327
67,-1,-1,-4,16382,32640,0,32767,-4,16382
,32640,0
130 DATA 32767,-4,16382,32640,0,32767,-4
,16382,32640,0,32767,-4,16382,32640,0,32
767,-4,16382,32640,0,32767,-4,16382,3264
0,0,32767,-4,16382,32640
140 DATA 0,32767,-4,16382,32640,0,32767,
-4,16382,32640,0,32767,-4,16382,32640,0,
32767,-4,16382,32640,0,32767,-4,16382,32
640,0,32767,-4,16382,0,0,0,0.16368,0,0,0
,0,16256,0,0,0,0,15360,0,0,0,0,8192,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 '--- HASHIGO(B)
160 DATA -30728,32647,-1921,-30728,32646
,4231,-1921,-30728,32647,-1921,-31216,30
727,-32648,1920,30727,-32647,-8192
170 '--- HASHIGO(S)
180 DATA8463,-15856,-991,2112,33,4034,43
48,8456,16384,-8464,15855,990,-16384,0
190 '--- ANA
200 DATA -16384,12288,192,48,-16384,1228
8,192,48,0,0,0,0
210 '=== セッテイ ===
220 CLS:FORY=10TO171STEP23:FORX=100TO500
STEP80:PUT@A(X,Y)-(X+79,Y+22),HEYA%,PSET
:NEXTX,Y:PAINT(105,175),5,1:LINE(99,10)-
(580,194),PSET,1,B
230 FORW=1TO16:READA,B:PUT@A(A*80+160,B*
23+11)-(A*80+165,B*23+24),HAB%,PSET:NEXT
:DATA 4,1,0,2,2,2,3,2,4,2,5,2,5,3,2,4,4,
4,5,4,0,5,3,5,4,6,5,6,2,7,4,7
240 FORW=1TO16:READA,B:PUT@A(A*80+158,B*
23+21)-(A*80+167,B*23+27),HAS%,PSET:NEXT
:DATA 4,0,0,1,2,1,3,1,4,1,5,1,5,2,2,3,4,
3,5,3,0,4,3,4,4,5,5,5,2,6,4,6
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場
〈ゆみちゃんトマト〉あかいまいかあ(赤いマイカー)(北海道・金田隆臣クン)☆聞いたことあるよーだけど、確信もって言えないから、一応3カラグラム。☆

```
250 FORW=1TO12:READA,B:PUT@A(A*80+135,B*
23+28)-(A*80+154,B*23+30),ANA%,PSET:NEXT
:DATA 3,0,5,0,0,2,1,2,2,2,1,3,4,4,2,5,3,
5,0,6,3,6,5,6
260 FORW=1TO24:READA,B:A=A*80+100:B=B*23
+10:CONNECT(A+5,B+20)-(A+5,B+10)-(A+11,B
+8)-(A+11,B+18),2:PAINT(A+6,B+12),0,2,1:
NEXT
270 DATA 1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,1,1,2,1,5,1
,2,2,3,2,5,2,1,3,2,3,4,3,2,4,4,4,1,5,2,5
,3,5,4,5,1,6,2,7,4,7,5,7
280 LINE(100,9)-(160,0),PSET,1:LINE(580,
193)-(639,184),PSET,1:LINE(1,1)-(90,110)
,PSET,2,B:SYMBOL(10,3),"KEY",3,1,6:FORW=
15TO95STEP20:READ A$:SYMBOL(10,W),A$,2,2
,2:NEXT
290 PAINT(160,1),1,1:PAINT(0,0),5,1,2:X=
500:Y=10:DATA ┴ =5,┬ =2,┤ =1,├ =3,J =4
300 '■■■ JUMP ■■■
310 GOSUB790:X=500:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 320,370,310,680,310
320 GOSUB790:X=420:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 330,380,310,350,320
330 GOSUB790:X=340:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 340,390,320,700,330
340 GOSUB790:X=260:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 350,340,330,590,340
350 GOSUB790:X=180:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 360,350,340,320,350
360 GOSUB790:X=100:Y=10:GOSUB800:ON A GO
TO 360,360,350,560,360
370 GOSUB790:X=500:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 380,430,370,690,370
380 GOSUB790:X=420:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 380,440,370,630,320
390 GOSUB790:X=340:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 390,450,390,600,390
400 GOSUB790:X=260:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 410,460,400,460,400
410 GOSUB790:X=180:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 420,410,400,420,410
420 GOSUB790:X=100:Y=33:GOSUB800:ON A GO
TO 420,480,410,410,420
430 GOSUB790:X=500:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 440,490,430,740,370
440 GOSUB790:X=420:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 440,440,430,640,380
450 GOSUB790:X=340:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 460,450,450,650,390
460 GOSUB790:X=260:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 470,520,450,400,400
470 GOSUB790:X=180:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 470,530,460,610,470
480 GOSUB790:X=100:Y=56:GOSUB800:ON A GO
TO 480,540,480,710,420
490 GOSUB790:X=500:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 490,550,490,770,430
500 GOSUB790:X=420:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 510,560,500,570,500
510 GOSUB790:X=340:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 510,510,500,670,510
520 GOSUB790:X=260:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 530,580,520,660,520
530 GOSUB790:X=180:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 540,590,520,730,530
540 GOSUB790:X=100:Y=79:GOSUB800:ON A GO
TO 540,540,530,750,540
550 GOSUB790:X=500:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 550,550,550,760,490
560 GOSUB790:X=420:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 570,620,560,360,500
570 GOSUB790:X=340:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 570,630,560,500,570
580 GOSUB790:X=260:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 590,580,580,620,520
590 GOSUB790:X=180:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 590,590,580,340,590
600 GOSUB790:X=100:Y=102:GOSUB800:ON A G
OTO 600,660,600,390,600
610 GOSUB790:X=500:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 610,670,610,470,610
620 GOSUB790:X=420:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 630,680,620,580,620
630 GOSUB790:X=340:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 640,690,620,380,570
640 GOSUB790:X=260:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 650,700,630,440,640
650 GOSUB790:X=180:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 660,650,640,450,650
660 GOSUB790:X=100:Y=125:GOSUB800:ON A G
OTO 660,660,650,520,600
670 GOSUB790:X=500:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 670,730,670,510,610
680 GOSUB790:X=420:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 680,740,680,310,620
690 GOSUB790:X=340:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 690,750,690,370,690
700 GOSUB790:X=260:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 700,760,700,330,700
710 GOSUB790:X=180:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 720,710,710,480,710
720 GOSUB790:X=100:Y=148:GOSUB800:ON A G
OTO 720,780,710,780,720
730 GOSUB790:X=500:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 740,730,730,530,730
740 GOSUB790:X=420:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 750,740,730,430,680
750 GOSUB790:X=340:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 750,750,740,540,750
760 GOSUB790:X=260:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 770,760,760,550,700
770 GOSUB790:X=180:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 770,770,760,490,770
780 GOSUB790:X=100:Y=171:GOSUB800:ON A G
OTO 810,780,780,720,780
790 LINE(X,Y)-(X+79,Y+22),PSET,1,B:LINE(
X-1,Y-1)-(X+80,Y+23),PSET,1,B:RETURN
800 LINE(X,Y)-(X+79,Y+22),PSET,6,B:LINE(
X-1,Y-1)-(X+80,Y+23),PSET,6,B:A=VAL(INPU
T$(1)):IF A<1 OR A>5 THEN 800 ELSE RETUR
N
810 '●●●●●● END ●●●●●●
820 GOSUB790:FORW=1TO1000:NEXT:CONNECT(8
0,180)-(90,175)-(90,177)-(110,177)-(110,
183)-(90,183)-(90,185)-(80,180),2:PAINT(
100,180),2,2:FORW=1TO5000:NEXT
830 CLS:SCREEN7,0:FORY=10TO171STEP23:FOR
X=0TO560STEP80:PUT@A(X,Y)-(X+79,Y+22),HE
YA%,PSET:NEXTX,Y:SCREEN0,7:FORW=1TO100:L
OCATE0,25:PRINT:GOSUB840:IFW=75THENSCREE
N7,7:NEXT ELSE NEXT:CLS:GOTO850
840 FORL=1TO200:NEXT:RETURN'       ──────┤S
UB|
850 LINE(100,60)-(540,140),PSET,2,B:PAIN
T(0,0),5,2:FORW=120TO126STEP2:SYMBOL(W,8
0),"ゴクローサマ",7,5,6:NEXT:COLOR13:LOCATE20
,24:PRINT"You are a GENIUS !!!!!
ｵﾂｶﾚｻﾏ !!":FORW=1TO4:LOCATE0,24:PRINTSTR
ING$(79," "):NEXT
860 FORW=1TO10000:NEXT:COLOR7:CLS
```

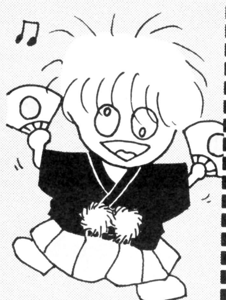

〈ゆみちゃんトマト〉わるいがきがいるわ（悪いガキがいるわ）（東京都・小谷田浩幸クン）☆もっと長く、もっと楽しい逆さ言葉を作ってネ！　この作品は2カラグラム。☆

●ご作は今日も木を切りに行ったべな

ご作ゲーム

FOR X1シリーズ（G-RAM要）Hu-BASIC

BY どどん　授業態度で成績が落ちてゆく。人望だけでは卒業できないっ！



標準打ち込みタイム40分



万有引力の法則で、リンゴが人を襲う！

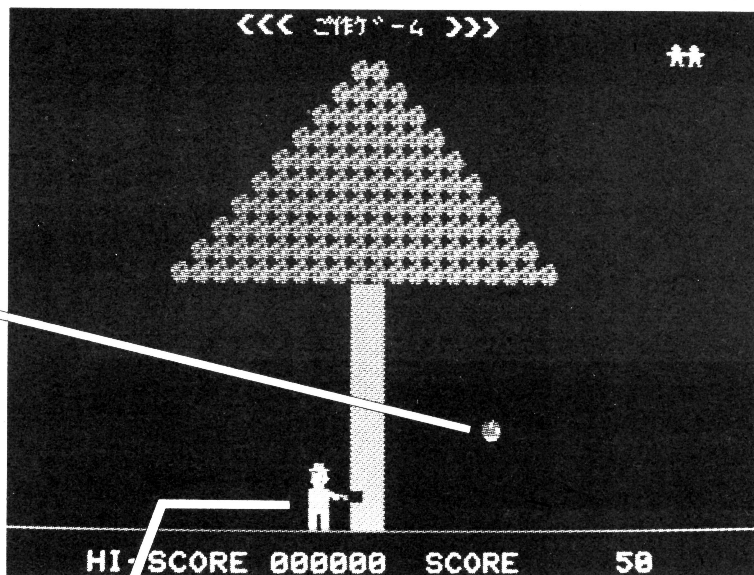
時は『APPLE HUNTING』(ポシェットVol.5) の少しまえ、まだリンゴが動物化していないころにさかのぼります。しかし、すでにリンゴは意識を持ちはじめていて、万有引力の法則にしたがって人間を襲ってくるのだった。

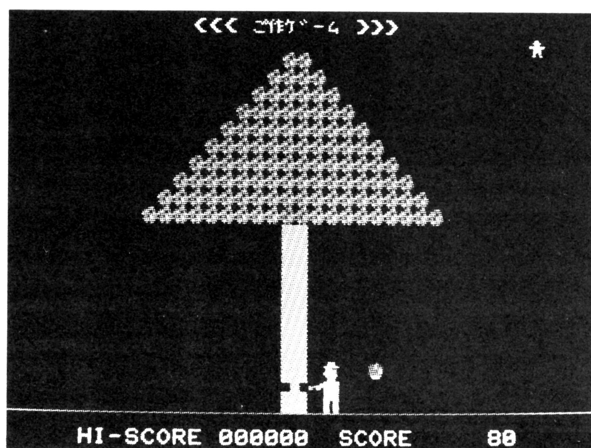
キミはご作（わー、また勝手に名前を変えちゃった。もともとは、与作だったんだよお）で、当然、木を切るのだ。④⑥キーで左右に動き、スペースキーでおのを木にたたきつける！　ただし、木から1マス分はなれていないと木は切れないよ。リンゴにあたると、ご作は死んで、ゲームオーバー。でも、頭にさえあたらなければだいじょうぶなのだ。

リンゴの攻撃をよけつつ、木をサクッと切って、ササッとひく。2～3回、木へおのをうちおろせば、メリッメリッズズ～ンと木が倒れる。これで1面クリアなんだべ。

でね、このゲームのおかしいところは、レベルが選べること。デモ中にⓁを押すと、レベルの切り換えができる。レベルには3つあって、プロ、アマ、ドジのどれかを選べる。さて、キミは、ご作のプロか、アマか、それ以下のドジか？　もともと、このゲームはわりあいやさしいほうだから、"ドジ" を選ばねばならなくなったキミの体育の評価はきっと1にちがいない。この"ドジ"にしても、どうしても1面クリアができない人は、ぜひ、ゆみちゃんまでおハガキください。

■参考——RAM'82年7月号157ページ「ベーシックマスターの世界」



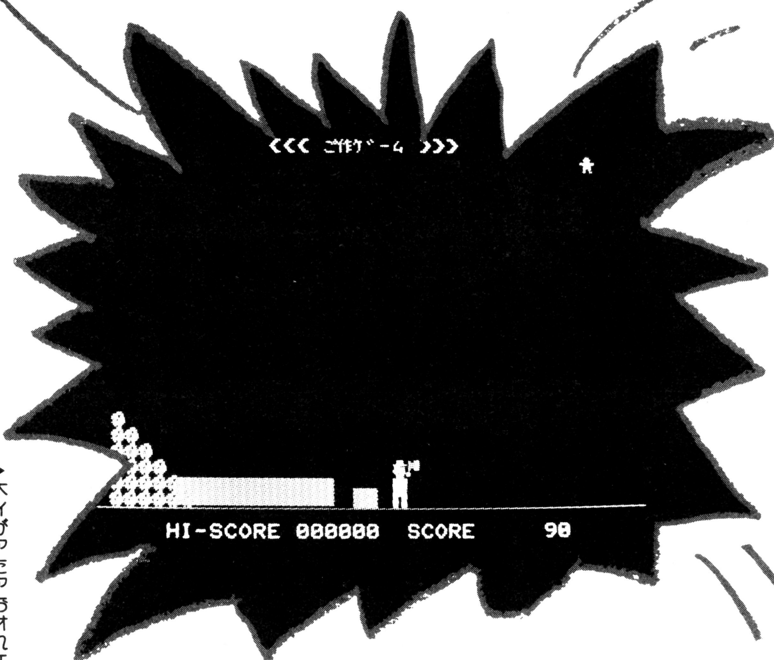


▶サッと向こうがわにまわりこんで鋭い一撃。もうすぐ、木が倒れそうだよ～。

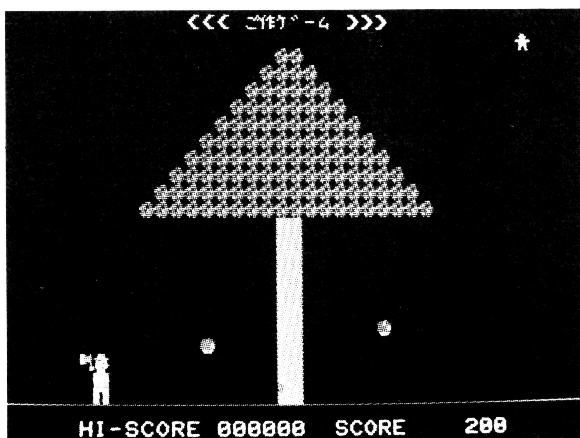


〈ご作ゲーム〉♪与作は木を切る、ヘイヘイホー、ヘイヘイホーの世界ですねェ。なかなかオモシロカッタです。ゲームオーバーになると"ご作ハホシニナリマシタ"となって夜空に星が1つ……うーん、マンダム。（古いなあ～）





▶木ィがアたアおォれエるゥぞオ〜!! ドドーン!!



▶リンゴのふり方がなんとなくキックなつて、う〜ん、なかなか木に近づけないな〜というご作どん。

■変数リスト

HI……ハイスコア
SC……スコア
L……レベル
C1,C2……左右の木を切った数
K……リンゴの数
MAN……ご作の数
X,Y……ご作の座標
MF……ご作の向き

■プログラムの説明

10〜 30	チェックサム
40〜130	初期設定
140〜230	画面設定
240〜250	スコア表示・マシン語CALL
260	リンゴ表示
270〜310	ご作移動処理
320	オノ表示
330〜350	木を切る
360〜400	切り終わったときの処理
410〜430	ミス処理
440〜540	ゲームオーバー処理
550〜710	PCG定義
720〜790	マシン語読み込み
800〜950	デモ
960〜990	レベル変更処理

■打ちこむときの注意

このプログラムの10〜30行は、チェックサムになっており、740〜790の各データ文をチェックしています。プログラムをすべて打ち込みましたら、かならずセーブしたのちにRUNを実行してください。DATAがちがっていた場合は、エラーメッセージ+行番号が表示されるので、その行を訂正してあらためてセーブをしてから、ゲームをはじめてください。

ご作ゲーム

```
10 CLEAR:RESTORE 740:FOR Z=0TO 5:FORA=0T
O15:READ D$:C(Z)=C(Z)+VAL("&h"+D$):NEXT:
NEXT:RESTORE 30:FOR Z=0 TO 5:READ D$:IF
C(Z)<>VAL("&H"+D$)THENPRINT"Erorr in ":1
0*Z+740:END
20 NEXT
30 DATA 4EC,547,5DF,813,6FF,3A8
40 ' ゴサク・ゲーム  S59.5.19
50 '----- ショキ セッテイ --------------------
60 DEFINT A-Z:DIM A(255):HI=0:L=0:CLEAR
&HCFFF:GOSUB 730:GOSUB 560
70 WIDTH 80:INIT:LOCATE3,5:PRINT"    JOY
 STICK ヲ ツカイマスカ  ? (Yes..1 or 2,No..0)"
80 J$=INKEY$:IF J$="0"THENJ=VAL(J$)ELSE
J=VAL(J$):IF J<>1 AND J<>2GOTO80
90 SC=0:MAN=3:K=1:GOSUB 810
100 WIDTH 40:CLICK OFF:CLS 4:INIT
110 P$=HEX$(VARPTR(A(1))):POKE&HD100,VAL
("&H"+RIGHT$(P$,2)),VAL("&H"+LEFT$(P$,2)
)
120 C1=0:C2=0:F=0
130 POKE &HD102,K:PLAY 7000:SOUND 7,56
140 '----- ガメン サクセイ ------------------
150 CGEN 1:LINE(0,0)-(39,24)," ",BF
160 CGEN:COLOR 5:LOCATE 12,0:PRINT "<<<
     >>>"
170 CGEN 1:COLOR 6:LOCATE 16,0:PRINT CHR
$(44,45);:CGEN:PRINT"ゲーム"
180 Q$=STR$(HI):COLOR 7:LOCATE 5,24:PRIN
T"HI-SCORE ";RIGHT$("000000"+RIGHT$(Q$,L
EN(Q$)-1),6);:PRINT USING"  SCORE ######
";SC;
```

 ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ん、えびがびえん(ん? えびが鼻炎)(東京都・小谷田浩幸クン)☆んからはじまるなんて、これはすごい! これは3カラグラム。2+3=5カラグラム。あと半分がんばってネ!☆

```
190 COLOR 7:CGEN 1:FOR Z=2TO MAN:LOCATE
33+Z,1:PRINT CHR$(46)::NEXT
200 T=0:FOR Z=1 TO10:T=T+2:FOR X=1TO T:L
OCATE 18-Z+X,1+Z:PRINT"!":NEXT:NEXT
210 IF F=0THEN LINE(145,96)-(158,183),PS
ET,BF,HEXCHR$("00FF5500FFAA"):LINE(1,184
)-(318,184),PSET,2 ELSE PALET
220 X=1:Y=20:MF=-1:FOR Z=1TO K:A(Z)=&H32
13+RND*16+INT(RND*8)*40:NEXT
230 FOR Z=1TO K:A(Z)=&H3213+INT(RND*16)+
INT(RND*8)*40:NEXT
240 '----- MAIN ----------------------
250 CGEN:LOCATE 28,24:PRINT USING"######
";SC::CGEN 1:CALL &HD000:PAUSE L
260 IF CHARACTER$(X,Y-1)="#"THEN GOTO410
270 Z=STICK(J):X1=X:IF Z=4 THENX=X-1:MF=
1 ELSE IF Z=6 THENX=X+1:MF=-1
280 IF X<1 OR X>38 THEN X=X-(Z=4)+(Z=6):
MF=-MF:LOCATE X-MF,Y:PRINT" "
290 IF X1<>X THEN LINE(X1,Y)-(X1,Y+2),"
":LOCATE X1+MF,Y:PRINT" "
300 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(37+MF,29,31,41
,29,31,43):LOCATE X+MF,Y:PRINT CHR$(38+M
F)
310 IF STRIG(J)=0 GOTO 250
320 LOCATE X-MF,Y+1:PRINT CHR$(41+MF):LO
CATE X+MF,Y:PRINT" "
330 IF X=21 AND MF=1 AND C2<5 THENC2=C2+
1:LINE(159-C2,170)-(159-C2,173),PRESET:S
C=SC+10:PLAY "O7EC" ELSE IF X=16 AND MF=
-1 AND C1<5 THENC1=C1+1:LINE(144+C1,170)
-(144+C1,173),PRESET:SC=SC+10:PLAY"O7EC"
 ELSE BEEP
340 PAUSE 2:LOCATE X-MF,Y+1:PRINT CHR$(3
2):LOCATE X+MF,Y:PRINT CHR$(38+MF)
350 IF C1+C2<10 GOTO250
360 FOR Z=1TO K:POKE@ A(Z),32:NEXT:LINE(
145,96)-(158,173),PRESET,BF
370 CONSOLE 2,10:CLS:CONSOLE:IF MF=1THEN
 TX=46:R=1:Q=0 ELSE TX=170:R=30:Q=1
380 LINE(TX,169)-(TX+87,182),PSET,BF,HEX
CHR$("00FF5500FFAA")
390 FOR Z=1 TO 6:LOCATE 0+R,23-Z:PRINT S
PACE$(Z*Q)+STRING$(7-Z,33):NEXT:SOUND 6,
30:SOUND 7,7:SOUND 10,16:SOUND 12,100:SO
UND 13,0:PAUSE 15:SC=SC+100*K:K=K+1:IF K
>20THEN K=1
400 CLS 4:GOTO 120
410 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(37+MF,29,31,41,
29,31,43):LOCATEX+MF,Y:PRINTCHR$(38+MF)
420 PLAY 100:PLAY"V15O3G2R0G2R0G2R0E7":F
=1:PAUSE 10:MAN=MAN-1:PALET2,0:PALET6,0
430 IF MAN>0 GOTO130
440 '----- GAME OVER -----------------
450 CLS4:INIT:CGEN1:LOCATE 19,20:PRINTCH
R$(47,29,31,38,39,29,29,31,41,29,31,43)
460 FOR Z=1TO 25:PAUSE 1:PRINT:NEXT
470 POLY(120,10),3,6,144,90,810
480 COLOR 7:LOCATE 12,7:CGEN 1:PRINT",-"
::CGEN:PRINT "ハ ホシ ニ ナリマシタ。"
490 COLOR 4:CSIZE 3:LOCATE 10,10:PRINT#0
"GAME・OVER"
500 LINE(70,70)-(230,102),PSET,1,B
510 LOCATE 10,16:COLOR 5:PRINT USING"YOU
R SCORE ######";SC
520 LOCATE 12,18:COLOR 3:PRINT USING"HI-
SCORE ######";HI
530 IF SC>=HI THEN HI=SC:LOCATE 7,21:COL
OR 2:PRINT"YOUR SCORE IS HI-SCORE!!!"
540 PAUSE 40:GOTO 90
550 '----- PCG テイギ -------------------
560 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000
00000000000000000000000000000000")
570 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("00000000000000
0040020820804200001C7EF6FF6FFF7E2C")
580 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("00000020200000
0006EEFFFFFFF7E3C081010002020563C")
590 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("003C007E7A7F723
C3C3CFF0E3A3F7E3C3C00FF0E3A3F723C")
600 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("727E7E7E7200030
340404040400203034040404040000303")
610 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("003C007E5EFE4E3
C3C3CFF705CFC7E3C3C00FF705CFC4E3C")
620 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("4E7E7E7E4E00C0C
002020202020240C0C002020202020200C0C0")
630 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0000C0F73300000
00000000383000000000000C0F030000000")
640 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("3CFFFFFFFF00000
00000000000FFFFFF3CFFFFFFFFFFFFFF")
650 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("000003EFCC00000
00000001C0C0000000000030F0C000000")
660 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("FFFFE7E7E7E7E70
0FFFFE7E7E7E7E70000000000000000E7")
670 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("00000000000000
002750A0000807C0002750A0000807C00")
680 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("00000000000000
0244FD44744474400244FD44744474400")
690 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("000018FF003C240
0183C18813C3C2400183C18FF3C000066")
700 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("00000000000000
0000000001824180000000000018241800")
710 RETURN
720 '----- マシンゴカキコミ -----------------
730 RESTORE 740:FOR AD=&HD000TO&HD05F:RE
AD D$:POKE AD,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
740 DATA 2A,00,D1,3A,02,D1,57,00,00,4E,2
3,46,CD,16,D0,23:'D000
750 DATA 15,00,00,20,F4,C9,2B,3E,20,ED,7
9,3E,28,81,4F,30:'D010
760 DATA 01,04,3E,A0,B9,30,06,3E,32,B8,D
C,35,D0,71,23,70:'D020
770 DATA 3E,23,ED,79,C9,D9,2A,03,D1,ED,5
F,AC,CB,0F,CB,0F:'D030
780 DATA 1F,67,ED,5F,AD,CB,07,CB,07,6C,6
7,22,03,D1,D9,3A:'D040
790 DATA 03,D1,E6,0F,01,13,32,81,4F,C9,0
0,00,00,00,00,00:'D050
800 '----- DEMO ----------------------
810 WIDTH 40:INIT:CLS 4:CGEN:LINE(1,1)-(
318,198),PSET,1,B:LINE(0,0)-(319,199),PS
ET,4,B
820 CSIZE 3:COLOR 2:PRINT#0"     ┌──────
┐"
830                   PRINT#0"     │
 │"
840                   PRINT#0"     └──────
┘"
850 COLOR 6:CGEN 1:LOCATE 12,2:PRINT#0 C
HR$(44,45);:CGEN:PRINT#0"ゲーム":CSIZE
860 CONSOLE 7,10,6,27:COLOR 7:PRINT"・";:
CGEN 1:PRINT",-";
870 CGEN:PRINT" ヲ ウゴカシテ、";:COLOR 4:PRIN
T"月";:COLOR 7:PRINT" ヲ キッテクダサイ。 "
880 PRINT"・リョウガワ カラ ";:COLOR 3:PRINT"5カ
イ ズツ";:COLOR 7:PRINT" キルト、";:COLOR 4:PR
INT"月";:COLOR 7:PRINT" ガ":PRINT"タオレマス。"
:PRINT
890 PRINT"・";:CGEN 1:PRINT",-";:CGEN:PRI
NT" ノ アタマニ ";:COLOR 2:PRINT"リンゴ";:COLOR
 7:PRINT" ガ";:COLOR 5:PRINT" 3カイ ";
900 COLOR 7:PRINT"アタル":PRINT:PRINT"ト、 ";
:COLOR 6:CREV 1:PRINT"GAME・OVER";:CREV:C
OLOR 7:PRINT" デス。"
910 CONSOLE:COLOR 4:LOCATE 8,18:PRINT"4
    6":COLOR 7:LOCATE 9,18:PRINT#0 CHR$(
29);"    ";CHR$(28)
920 LOCATE 10,17:CGEN 1:COLOR 7:PRINT CH
R$(37,36,29,31,41,29,31,43):CGEN
930 LOCATE 18,18:COLOR 5:PRINT"SPACE KEY
";:COLOR 7:PRINT"・・・";:COLOR 3:PRINT"CUT
":COLOR 1:LOCATE 11,23:PRINT"[L]LEVEL CH
ANGE"
940 C=1:CSIZE2
950 COLOR C:LOCATE 6,21:PRINT#0"HIT SPAC
E KEY":C=C+1:IF C=8THEN C=1
960 I$=INKEY$:IF I$=" "THEN RETURN ELSE
IF I$="L" OR I$="l"GOTO970 ELSE GOTO950
970 COLOR 7:CLS:LOCATE 4,11:PRINT"LEVEL.
..(プロ-0,アマ-1,ドシ゛-2)"
980 L$=INKEY$:IF L$="0"THENL=VAL(L$)ELSE
 L=VAL(L$):IF L<>1 AND L<>2GOTO 980
990 GOTO 810
```

●X7系

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉すぶたつくりもりもりくったぶす（酢豚作り、モリモリ食ったブス）（東京都・Mr.ペンペン／埼玉県・稲刈真青）☆この作品も知っとるでえ〜っ！ 有名だもんね。1カラグラム。☆

●もちろん、ゼビウスを意識してます

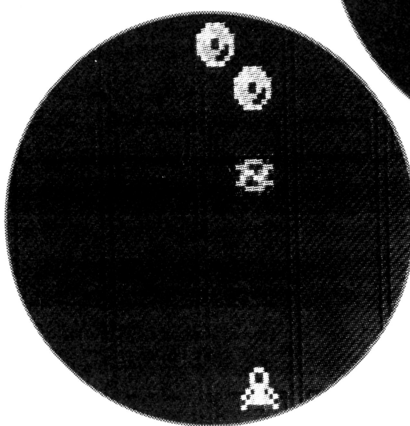
ゼビルス2

FOR X1シリーズ（G-RAM要）Hu-BASIC

▶ピシューン、スペースキーでビーム発射！

標準打ち込みタイム35分

▼ガガーン、シンプルに爆発。





4種類の敵を破壊しつくせば親玉登場！

自機をテンキーで8方向に動かし、スペースキーのビームで敵と戦うという、よくあるゲームです（と作者がいっています）。

このゲームのリストをよく見ると、半分以上がキャラクタ設定とタイトル画面作成で、メインはわりとちょっとしかないけれど、タイトルみたいにゼビウスっぽいゼビルスの世界が広がっているのだ。

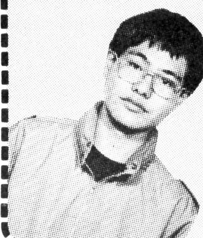
敵キャラクタは4種類、各10機ずつ出たあと、浮遊要塞アンドアゴブナスが出現。こいつには、中心にタマを20発もあてないと破壊できない。アンドアジェネシスよりも手ごわいみたい。

自機が2つやられると、ゲームオーバー。ところで、ジョイスティックも使えるのだ。うーん、ほとんど完璧。

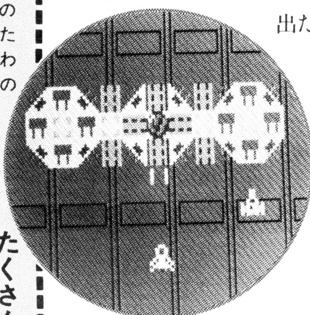
作者の福田くんはMZ-700のユーザーだったけど、最近、X1に転向。X1の多彩な機能に喜びをかみしめつつ、オールBASICでゼビウスもどきを作ってくれたのだった。

BY 福田直人

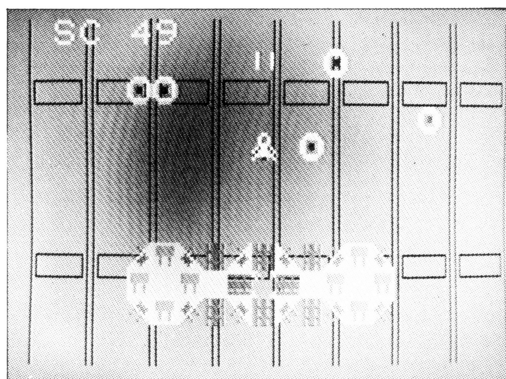
ぼくはバカなので、ゲームのルールを覚えるのに苦労する。だからせめて自分のゲームくらいは、かんたんなものにしたかった。たくさんのゲームがある今、わかりやすいゲームを作るのも、ひとつの良心だと思う。



たくさんの敵をうちころす快感を味わってほしい！



▲ひとしきりやっつけると、敵の親玉が登場する。



▲20発打ちこんでやっつけ、次の面へ……。

■変数リスト

SC……スコア
KZ……自機の数
X,Y……自機の座標
X( ),Y( )……自機の座標増分
BX,BY……自機ミサイルの座標
T( )……敵の形状の番号
D( ),E( )……敵の座標
L……レベル(出現する敵の決定用)
G……敵要塞の状態
G……ゴブナスの状態（被弾用）

■プログラムの説明

10～170	PCG定義
180	初期設定1
190～220	地面の表示
230～380	初期画面
390～440	初期設定2
450～470	地面スクロール
480～540	自機爆発判定・処理
550～560	自機移動
570	自機・スコア表示
580～590	ミサイル発射
600～610	ミサイル移動
620～680	ミサイル命中処理
690～710	ゴブナス破壊処理
720～730	敵爆発
740	タマ表示
750～840	敵出現
850～880	どの敵を出現させるか
890～910	ゴブナス移動
920～960	ゴブナス表示
970～1070	各敵の移動
1080～1100	敵表示・消去

ゼビルス 2

```
10 REM────── ゼ゛ビ゛ルス ツウ ──────────
20 DEF CHR$(65)=HEXCHR$("183C3C3C5ABD7E8
1182424187EDBDB991824243C5ABD7E81")
30 DEF CHR$(66)=HEXCHR$("004242424242000
00042424242000000004242424242 0000")
40 DEF CHR$(67)=HEXCHR$("000020766E04000
059BEFF7FFEFF7D9A003CC3324CC33C00")
50 DEF CHR$(68)=HEXCHR$("0103070B112377F
F0103070B112377FF01130F4F3F3F7FFF")
```


〈ゆみちゃんトマト〉なんてしつけいいこいいけつしてんな（静岡県・CONDORA／大阪府・前清一通／埼玉県・大沢元春クン）☆これ知ってるよーだ。なんかの雑誌に載ってたなあ……。こーゆーのは1カラグラムだ。☆

```
60 DEF CHR$(69)=HEXCHR$("80C0E0D088C4EEF
F80C0E0D088C4EEFF80C8F0F2FCFCFEFF")
70 DEF CHR$(70)=HEXCHR$("FF7723110B07030
1FF7723110B070301FF7F3F3F4F0F1301")
80 DEF CHR$(71)=HEXCHR$("FFEEC488D0E0C08
0FFEEC488D0E0C080FFFEFCFCF2F0C880")
90 DEF CHR$(72)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFF
FFF818181DBDBDBFFFF818181DBDBDBFF")
100 DEF CHR$(73)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF
FFFF99BDFFFFBD99FFFFFFFFFFFFFFFFFF")
110 DEF CHR$(74)=HEXCHR$("FF000000000000
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF24FFFF24FFFF")
120 DEF CHR$(75)=HEXCHR$("00000000000000
007E7E7E7E7E7E7E5A5A7E5A5A7E5A5A")
130 DEF CHR$(76)=HEXCHR$("C3A95252442489
C3FFF7EDADBBDBF7FFC3A1400000081C3")
140 DEF CHR$(77)=HEXCHR$("3C7EC3C3C3C37E
3C3C46829A9AC23C003C7EC3C3C3C37E3C")
150 DEF CHR$(78)=HEXCHR$("1808183C7EFFFF
991010103452B5B5811808183C7EFFFF99")
160 DEF CHR$(79)=HEXCHR$("283EFE67E67F7C
143C62F1B99981423C3C7EFFE7E5F9723C")
170 DEF CHR$(80)=HEXCHR$("18181824BDEFFF
A51010103CB5B5B5BD18181824BDEFFFBD")
180 WIDTH 40:INIT:CSIZE 3:TEMPO 500:CLIC
K OFF:CLS 4:DEFINT A-Z
190 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 5:PALET J+1,
J+1:FOR K=5 TO 285 STEP 40
200 LINE(K,I*101+J*17)-(K+30,I*101+J*17+
13),PSET,J+1,B:NEXT K,J,I
210 FOR I=-2 TO 318 STEP 40:LINE(I,-5)-(
I+4,200),PSET,7,B:NEXT
220 FOR I=0 TO 6:PALET I,1:NEXT
230 REM──── ショキ ガメン ────
240 COLOR 4,1:CLS:PALET 7,1
250 PRINT#0"
260 PRINT#0"
270 PRINT#0"
280 COLOR 7:PRINT#0
290 PRINT#0"          BY NAOTO.F
300 PRINT#0"┌──────┐  ┌─┬─┬─┐
310 PRINT#0"| SPACE |  |7|8|9|
320 PRINT#0"└──────┘  ├─┼─┼─┤
330 PRINT#0"           |4| |6|
340 PRINT#0"           ├─┼─┼─┤
350 PRINT#0"           |1|2|3|
360 PRINT#0"           └─┴─┴─┘
370 IF INKEY$>"" OR STRIG(1)<0 THEN 370
380 IF INKEY$=""AND STRIG(1)=0 THEN 380
390 REM──── ショキ セッテイ ────
400 RESTORE 410:FOR I=1 TO 9:READ X,Y:X(
I)=X:Y(I)=Y:NEXT
410 DATA -2,2,0,2,2,2 ,-2,0,0,0,2,0, -2,
-2,0,-2,2,-2
420 PALET 7,0:SC=0:KZ=1:L=0:V=2:P=0
430 X=18:Y=14:BX=18:BY=-1:G=0:FOR I=0 TO
 7:T(I)=1:NEXT:T=0
440 COLOR 7,1:CLS: PLAY"O5E5DC5RCRCRE7F9
O4:O3E5DC5CCCCRE7C7EFO4"
450 REM──── スクロール ────
460 PALET P,1:P=P+1:IF P>6 THEN P=1
470 PALET P,0
480 REM──── ジブン (バルキーリ)────
490 LOCATE X,Y:FOR I=0 TO V:IF T(I)=1 TH
EN 550
500 IF T(I)=6 AND ABS(Y-E(I))<3 AND ABS(
X-18)<11 THEN 530
510 IF D(I)<>X THEN 550
520 IF E(I)<>Y THEN 550
530 COLOR 3:LOCATE X,Y:CGEN 1:PRINT#0 "A
":PLAY"B9CRRR":CGEN:IF KZ=0 THEN 220
540 KZ=0:GOTO 430
550 NEXT:K=STICK(0)+STICK(1):M=X+X(K):N=
Y+Y(K):IF M>1 AND M<37 THEN X=M
560 IF N>1 AND N<21 THEN Y=N
570 PRINT#0 " ":CGEN 1:LOCATE X,Y:PRINT#
0 "A":CGEN:LOCATE 2,0:PRINT#0 "SC";SC
580 REM──── タマ (プラスター)────
590 IF BY=-1 AND STRIG(0)+STRIG(1)<0 THE
N BX=X:BY=Y+2:PLAY"C0:B0"
600 IF BY=-1 THEN 750
610 LOCATE BX,BY:PRINT#0 " ":BY=BY-4:IF
BY<0 THEN BY=-1:GOTO 750
620 FOR I=0 TO V:IF T(I)=1 THEN 740
630 IF D(I)<>BX THEN 740
640 IF ABS(E(I)-BY)>2 THEN 740
650 LOCATE D(I),E(I):CGEN 1:PRINT#0 "C":
CGEN
660 BY=-1:IF T(I)<6 THEN 720
670 IF G=1 THEN 750 ELSE PLAY "A0+B"
680 IF G>2 THEN G=G-1:GOTO 750
690 COLOR ,2:PLAY"R9E-BC":SC=SC+20:N=V:V
=7:T=I:L=0:IF N=7 THEN V=2
700 FOR I=0 TO 7:IF T(I)<>6 T(I)=1
710 NEXT:COLOR ,1:CLS:G=1:GOTO 890
720 PLAY"R3+C1+B:-C5":LOCATE D(I),E(I)
730 T(I)=1:PRINT#0 " ":SC=SC+1:GOTO 750
740 NEXT:CGEN 1:LOCATE BX,BY:PRINT#0"B"
750 REM──── テキ シュツゲン ────
760 CGEN:IF P>1 THEN 850
770 FOR I=0 TO V:IF T(I)=1 THEN 790
780 NEXT:GOTO 850
790 T(I)=INT(L/10)+2:L=L+1
800 IF L>39 THEN IF G=0 AND I<3 THEN G=2
1:T(I)=6:D(I)=18:E(I)=-2:GOTO 850 ELSE T
(I)=INT(RND*3)+3
810 D(I)=INT(RND*17)*2+2:E(I)=0
820 IF T(I)=3 OR T(I)=5 THEN E(I)=22
830 IF T(I)=3 AND RND*9<3 THEN D(I)=X
840 LOCATE D(I),E(I):CGEN 1:PRINT#0 CHR$
(75+T(I)):CGEN
850 REM──── テキ ────
860 T=T+1:IF T>V THEN T=0
870 IF T(T)>1 AND T(T)<6 THEN LOCATE D(T
),E(T)
880 ON T(T)GOTO 450,970,1010,1030,1060
890 REM──── テキ (フユウ ヨウサイ アンドア ゴブナス)
900 IF G=1 OR E(T)<7 THEN E(T)=E(T)+2:IF
 E(T)>27 THEN G=0:T(T)=1:GOTO 450
910 N=E(T):COLOR 5:IF G>1 THEN COLOR 7:P
LAY"-C3"
920 CGEN 1:IF N>3 AND N<27 THEN LOCATE 8
,N-4:CGEN:PRINT#0 SPC(11):CGEN 1
930 IF N>1  AND N<25 THEN LOCATE 8,N-2:P
RINT#0"DHEKDKEKDHE"
940 IF N>-1 AND N<23 THEN LOCATE 8,N  :P
RINT#0"HIHIJLJIHIH"
950 IF N>-3 AND N<21 THEN LOCATE 8,N+2:P
RINT#0"FHGKFKGKFHG"
960 COLOR 7:CGEN:GOTO 450
970 REM──── テキ 1 (コイン)────
980 IF E(T)<>Y OR ABS(D(T)-X)>3 THEN E(T
)=E(T)+2:IF E(T)>23 THEN 1100
990 N=D(T)+INT(RND*3)*2-2:IF N>1 AND N<3
8 THEN D(T)=N
1000 GOTO 1080
1010 REM──── テキ 2 (デルタ)────
1020 E(T)=E(T)-2:IF E(T)<0 THEN 1100  EL
SE 1080
1030 REM──── テキ 3 (タコ)────
1040 M=D(T)+SGN(X-D(T))*2:N=E(T)+SGN(Y-E
(T))*2:IF SCRN$(M,N,1)="C" THEN 1080
1050 D(T)=M:E(T)=N:GOTO 1080
1060 REM──── テキ 4 (フォーク)────
1070 D(T)=D(T)+SGN(X-D(T))*2:E(T)=E(T)-2
:IF E(T)<0 THEN 1100
1080 REM──── テキ ────
1090 PRINT#0 " ":LOCATE D(T),E(T):CGEN 1
:PRINT#0 CHR$(75+T(T)):CGEN:GOTO 450
1100 T(T)=1:PRINT#0 " ":GOTO 450
```

●X1系

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉ちっそはそっち(窒素はそっち)(千葉県・M5のバックン)☆ショートトマトですねエ。なんか理科や化学の時間に聞けそうな一言だね。2カラグラム。☆

●ヘコヘコ動くモンスターをやっつけろ

BALLOON BOMBER

バルーンボンバー

FOR MZ-700 シリーズ Hu-BASIC

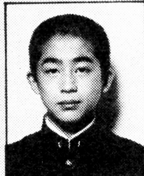
※一部修正すれば Hu-BASIC使用のMZ-1500でも可

標準打ち込みタイム40分

BY 宮後泰孝

こんばんは、宮後泰孝です。今回のゲームは、キャラがいいと思います。キャラだけ抜き出して使うのもよろしいか、と。おっと、時間だ。では、ごきげんよう。

(編集部注・町はすでに使い古しです)



わたしが総理だ(なんていってないけど)

やっぱり、このモンスター、エイキチだ

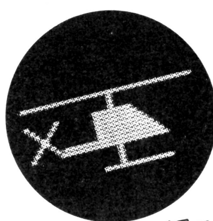
今回、総理大臣に選ばれた宮後くんの最新作。ゲーム盛りあわせ定食。

カーソルキーでヘリコプターを上下させ、スペースキーでミサイル発射。右端でこにくらしく動くモンスターにぶちあてよう。ミサイルは、カーソルキーで誘導できるけど、途中の気球にあたるとペケなので注意。スコアが0点になるか(ミサイルがはずれるとマイナス点)、気球や町に3回あたるとゲームオーバー。

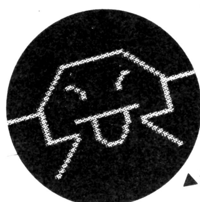
モンスターを5匹たおすと、そのたびにボーナスステージ。カーソルキーで照準を動かして、モンスターやっつけほうだいなのだ。やっぱ、キャラクタの宮後くんだねえ。



▲気球



▲ヘリコプター



▲モンスター

■変数リスト

- U$……ミュージック
- B$……気球のキャラクタ
- S……スコア
- H……ハイスコア
- M……ミスの回数
- R……ラウンド数
- H$( )……ヘリコプターのキャラクタ
- M$( )……モンスターのキャラクタ
- X,Y……ミサイルの座標
- X1,Y1……ミサイルの旧座標
- L……やっつけたモンスターの数
- B……モンスターのY座標
- C……モンスターの進行方向
- A1,B1……モンスターの旧座標(ボーナスステージ)
- A,B……モンスターの座標(ボーナスステージ)
- A( ),B( )……気球の座標
- I$……キー入力
- W……ヘリのY座標

■プログラムの説明

- 10~100 REM文
- 110~120 初期設定1
- 130~190 キャラクタ定義
- 200~240 初期設定2
- 250~300 ゲーム画面
- 310~330 ヘリコプター移動・表示
- 340~400 ミサイル移動・表示
- 410~460 モンスター移動・表示
- 470~510 気球移動・表示
- 520~530 ミサイル命中処理
- 540~580 モンスター命中処理
- 590~730 ボーナスラウンド
- 740~760 ミス処理
- 770~790 ゲームオーバー処理
- 800~850 タイトル表示

■MZ-1500ユーザーのために

このプログラムは、MZ-1500用Hu-BASIC Ver2.0(別売)を使用すれば、MZ-1500でも動きます。ただし、400行と560行は、削除してください。この行を残しておくと、MZ-1500では暴走してしまいます。もし、暴走してもわしゃ知らんけんね。 (エイキチ)



▲いろんなゲームの要素をあわせたようなゲームなのだった。

BALLOON BOMBER

```
10 ' ■■■■■■■■■■■■■■
20 ' ▒──────────────────▒
30 ' ■─BALOON─BOMBER──────■
40 ' ▒──────────────────▒
50 ' ■────FOR─MZ-700─────■
60 ' ▒──────────────────▒
70 ' ■───BY─Y.MIYAUSHIRO─■
80 ' ▒──────────────────▒
90 ' ■■■■■■■■■■■■■■
100 '
110 ' ────── ショキ セッテイ 1 ──────
120 DEFINTA-Z:SPEEDO:PLAY7:INIT"CRT:":U$="+C B#A A#G G#F F E#D D#C"
130 ' ────── キャラクター テイギ ──────
140 B$="   ↓←←←▲▲↓←←←    ↓←←←╲ ╱↓←←← ■ ↓←←←    "
150 H$(0)="      ↓←←←←←──┬──↓←←←←←╳▁◣ ↓←←←←←  ┴  ↓←←←←←      "
160 H$(2)="      ↓←←←←← ─┬─ ↓←←←←←┼▁◣ ↓←←←←←  ┴  ↓←←←←←      "
170 M$(0)="      ↓←←←←←←  ▁  ↓←←←←←←╲╱╲ ╱╲╱↓←←←←←← └┬┬┘ ↓←←←←←←  │╰╯│  ↓←←←←←←
"
180 M$(1)="      ↓←←←←←←       ↓←←←←←←       ↓←←←←←←       ↓←←←←←←       ↓←←←←←←
"
190 M$(2)="      ↓←←←←←←  ▁  ↓←←←←←← ╱╲ ╱╲ ↓←←←←←←┐└┬┬┘┌↓←←←←←← ╱╰╯╲ ↓←←←←←←
"
200 ' ────── ゲーム スタート ──────
210 GOSUB810:S=0:M=0:R=1:L=0:U=0:CLS:PLAY"E3R0E3FGGEG7+E3R0+E3+F+G5+E3+G7"
```


発作ゆみちゃん

〈BALLOON BOMBER〉自分のヘリからモンスターめがけてミサイルを発射するゲーム。地球や地上の建物にミサイルがあたるとダメ。よくあるようなゲームだけど、なかなか楽しめるゲーム。

```
220 ' ―――――― ショキサ゛ヒョウ セッテイ ――――――
230 X=4:W=12:Y=W+2:Z=1:A=1:B=RND*15+1:C=1
240 FORI=1TO5:A(I)=I*5+2:B(I)=RND*11+2:C(I)=-1:FOR J=1TO RND*2:C(I)=-C(I):NEXTJ:
NEXTI
250 ' ―――――― ガ゛メン サクセイ ――――――
260 INIT"CRT:":CLS:COLOR1
270 LOCATE0,21:PRINT"╱⌒╲+┌┐┌┐+┌┐┌┐+┌┐┌┐+╱╲┌┐+╱⌒╲-┌┐┌┐+┌┐|□|||=||||H|=||┘├
┤||┘┤||_|□└||H|||";:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(40,CHR$(216));
280 FORI=1TO5:COLORI:LOCATEA(I),B(I):PRINTB$;:NEXTI
290 COLOR7:PRINTUSING"■[SCORE:#####]   [HI-SC:#####]   [MISS:#]";S;H;M;
300 LOCATE0,24:PRINTUSING"[ROUND:##] [BALOON BOMBER] [MONSTER:#]";R;5-L;
310 ' ―――――― ヘリコフ゜ター ――――――
320 I$=INKEY$(0):W=W+(I$="■"AND W>1)-(I$="■"AND W<16):IF I$=" "AND X=4 X=5:PLAY"
C1+C
330 Z=-Z:LOCATE0,W:COLOR2:PRINTH$(Z+1);
340 ' ―――――― ミサイル ――――――
350 IF X=4 Y=W+3:GOTO400
360 Y1=Y:X1=X:Y=Y+(I$="■")-(I$="■"):IF RND*5<L Y=Y+RND*2-1
370 IF Y<1 Y=1
380 LOCATE X1,Y1:PRINT" ";:X=X+1:IF X>39 S=S-50:PLAY"C5#D7C5":IF S<0 S=0:M=3:X=3
9:GOTO530ELSE X=4:Y=W+2:GOTO290
390 COLOR7:S$=CHARACTER$(X,Y):LOCATEX,Y:PRINT"。";:IF S$<>" "GOTO 530
400 POKE&HC7C,255,255:CALL&HC25
410 ' ―――――― モンスター ――――――
420 IF X>33-L C=SGN(B-Y):IF C=0 OR B<1 C=1 ELSE 440
430 IF RND>.5 C=-C
440 B=B+C:B=B-(B<1)+(B>15)
450 COLOR4:LOCATE32,B:PRINTM$(Z+1);
460 D$=CHARACTER$(X,Y):IF X>4 AND D$<>"。"AND D$<>" "THEN530
470 ' ―――――― キキュウ ――――――
480 J=0:WHILEJ=<U:B(A)=B(A)+C(A):IF B(A)<2 B(A)=2:C(A)=1 ELSE IF B(A)>15 B(A)=15
:C(A)=-1 ELSE IF RND>.8 C(A)=-C(A)
490 LOCATE A(A),B(A):COLOR A:PRINT B$;:A=A+1:IF A>5 A=1
500 IF X>4 AND CHARACTER$(X,Y)<>"。"AND CHARACTER$(X,Y)<>" "THEN 530
510 J=J+1:WEND:GOTO320
520 ' ―――――― ミサイルガ゛ アタッタ ――――――
530 LOCATE X,Y:COLOR6:PRINT"+";:BEEP:IF X<38 AND X>31 AND Y<21 ELSE 750
540 ' ―――――― モンスターヲ ヤッツケタ ! ――――――
550 LOCATEX,Y-1:PRINT"|■■■-+-■■■|";
560 FORI=0TO255:POKE&HC7C,I,I:CALL&HC25:NEXTI
570 LOCATEX-1,Y:COLOR7:PRINT"100";:S=S+100:PAUSE5:BEEP0:L=L+1
580 IF L<5 GOTO 230 ELSE 600
590 ' ―――――― ホ゛ーナス ラウント゛ ――――――
600 INIT"CRT:":COLOR,1:CLS:GOSUB730:X=19:Y=10:A=19:B=1:C=1:Z=1:LOCATE14,10:PRINT
"BONUS ROUND";:PAUSE10:GOSUB730
610 FORJ=1TO300:LOCATE0,24:COLOR7,3:PRINTUSING"[SCORE:#####]  [TIME:###]";S;300-
J;:BEEP1
620 A1=A:A=A+C:IF A<1 A=1:C=1 ELSE IF A>33 A=33:C=-1 ELSE IF RND>.8 C=-C
630 BEEP0:B1=B:B=B+RND*2-1:B=B-(B<1)*2+(B>17)*2
640 COLORRND*6+1,0:LOCATEA1,B1:PRINTM$(1);:LOCATEA,B:PRINTM$(Z+1);:Z=-Z
650 I$=INKEY$(0):X1=X:Y1=Y:X=X+(I$="■"AND X>1)-(I$="■"AND X<38):Y=Y+(I$="■"AND Y
>1)-(I$="■"AND Y<22)
660 IF X=X1 AND Y=Y1 ELSE COLOR,1:LOCATEX1,0:PRINT" ";:LOCATEX1,23:PRINT" ";:LOC
ATE0,Y1:PRINT" ";:LOCATE39,Y1:PRINT" ";
670 COLOR2,7:LOCATEX,0:PRINT#0"■";:LOCATEX,23:PRINT#0"■";:LOCATE0,Y:PRINT#0"■";:
LOCATE39,Y:PRINT#0"■";:COLOR,0
680 IFI$=" "THENCOLOR5:ELSE710
690 S$=CHARACTER$(X,Y):LOCATE1,Y:PRINTSTRING$(38,"-");:LOCATEX,1:PRINTSTRING$(22
,"|■");:LOCATEX,Y:PRINT"+";:BEEP
700 IFS$=" "GOSUB730 ELSE COLOR2:LOCATEX,Y-1:PRINT"|■■■-+-■■■|";:PLAY"C1CDEE-G-G
CC":S=S+50:GOSUB730:A=RND*30+1:B=RND*16+1
710 NEXTJ:LOCATE0,24:COLOR7,3:PRINTUSING"[SCORE:#####]  [TIME:  0]";S;:PLAY"E2DC
EDCEDEDEDCEG+C6":L=0:U=U+1:R=R+1:IF U>5 U=4:GOTO230ELSE230
720 GOSUB730:FORI=36TO20
730 CONSOLE1,22,1,38:COLOR,0:CLS:INIT"CRT:":RETURN
740 ' ―――――― ハ゛クハツ ――――――
750 PAUSE5:FORI=1TO12:COLOR,2:CLS:PLAYMID$(U$,I*2-1,2)+"1":COLOR,6:CLS:PLAY"-C":
NEXTI:COLOR7,0:CLS:PLAY"-C5"
760 M=M+1:IF M<3 GOTO 230
770 ' ―――――― ケ゛ーム オーハ゛ー ――――――
780 LOCATE14,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"-C9"
790 PAUSE 10:IF H<S H=S:GOTO 210 ELSE210
800 ' ―――――― タイトル ――――――
810 INIT"CRT:":CLS:I=1:BEEP
820 COLOR I:I=I+1:IF I=8 I=1
830 PRINT"■◣ ◢◣ ■ ◢◣ ◢◣ ◣| ■◣ ◢◣ ◣◢ ■◣ ■▔ ■◣ ▲ ■╱ ■▁■ ■ ■| ■| ■◣ ■╱ ■| ■| ■╱
■_ ■╱ ■■ ■■ ■◣ ■| ■| ■| ■| ■| ■| ■◣ ■| ■| ■◣ ■ ■◣ ╲ ╱ ■╱ ■| ■_◥ ◥╱ ■| ■╱ ◥╱ ■| ■╱
■_ ■| ■■"
840 PRINT"   ©BY ©Y.M©IYAUSHIRO.■":PRINT,"<< HIT ANY KEY ! >>■"
850 IF INKEY$(0)=""GOTO820ELSERETURN
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉りかがかり（理科係）（埼玉県・飛田昌彦クン）☆35コの作品を送ってきてくれたうちの１つめ。小中学校では理科係ってあるんじゃないかな？　こんなに短いけど、再発見したかんじだから３カラグラム。☆

●ニコチャンマークVS.ニコチャンマーク

CHA-CHA

チャチャ

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

※Hu-BASIC使用のMZ-1500でも可

▶キミはチャチャ。

▲ロボットのU2。

標準打ち込みタイム10分



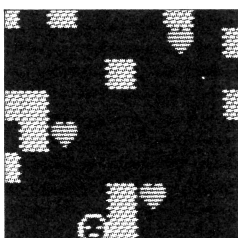
U2にハートを取らせるのがCHA-CHA(チャチャ)

RUNしてなにかキーを押すと、ゲームスタートです。U2（黒いニコチャン）はまっすぐ進み、なにかにぶつかると右へ進むことしかできない。そこで、チャチャ（キミ）は、カーソルキーで移動し、ブロックを動かして、U2にハートをとらせてあげよう。ただし、U2とぶつかると、キミはアウト!!

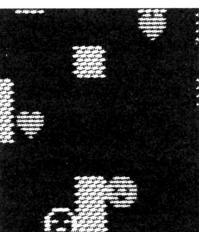
それから、長田(火)がマコチャン(大)のところにくるまでにハートを10個ひろわないと、やっぱりキミは死んでしまうのだ。

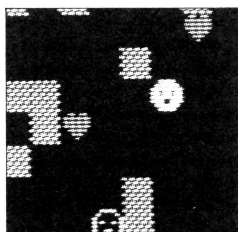
ハートを10個、U2に取らせると面クリア。長田がだんだん速くなるぞ。

▶じっと待ちかまえているチャチャのキミ。



▼きた！計画どおりU2はハートをパクリ。





▲さらに上でああいってこういって……パズルだなあ～。

■変数リスト

HS	ハイスコア
SC	スコア
ME	CHA-CHAの数
K	長田君(火)の位置
TI	長田君の動く割合
C	CHA-CHAの位置
B	CHA-CHAの進行方向決定用
G	U2君の進行方向決定用
F	U2君の位置

■プログラムの説明

10～40	初期設定
50～100	画面表示
110～150	CHA-CHAの移動処理
160～210	U2君移動処理・判定
220～230	長田君(火)の移動処理
240～260	ハートをとったときの処理
270～290	面クリア
300～330	ミス
340～350	画面スクロール
360～490	デモ画面

BY 遠藤 新

今度プログラムを送るときはマシン語に挑戦

ぼくは4月に高2になった平凡な少年です。最近は、X1を持っている友だちの家に遊びに行ったりしてて、MZ－700はあまり使っていません。しかし、頭のなかではゲームのアイデアを考えています。それに、マシン語が少しわかりかけてきたので、次はぜひ。

CHA-CHA

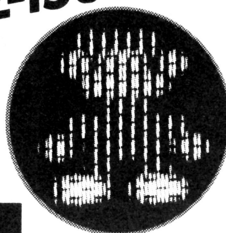
```
10 DEFINTA-Z:DEFFNR(M)=INT(RND(1)*M)
20 B(1)=-40:B(2)=1:B(3)=40:B(4)=-1:HS=0
30 SC=0:ME=3:TI=100:GOSUB370
40 COLOR5,1:K=38:HA=0:C=54067!:F=53329!:G=2:GOSUB 350
50 '--- ガメン ------------------------------------------------
60 FORI=1TO200:LOCATEFNR(36)+2,FNR(17)+3:PRINT"▒";:NEXT
70 COLOR3:FORI=1TO20:LOCATE FNR(37)+1,FNR(19)+2:PRINT"♥";:NEXT
80 COLOR7,0:PRINTUSING"■  SCORE ####";SC;:PRINTUSING"     HI-SCORE ####";HS;:PRIN
T#0"       ";STRING$(ME-1,"☻");" "
90 LOCATE0,23:PRINTSPC(39):POKEC,207:POKEF,206:LOCATE 38,23:PRINT"火■大";
100 PLAY7,"C6E3G5+CA+C3AG7F6G3E5CD7C5R"
110 '--- ☻ ---(メイン)-----------------------------------------
120 A$=INKEY$(0):B=(A$="■")-(A$="■")+(A$="■")*40-(A$="■")*40:IF B=0 THEN 170
130 D=PEEK(C+B):IF(D=67)+(D=83)THEN 170
140 IF D=90 THEN IF PEEK(C+B+B)=0 THEN POKEC+B+B,90:BEEP1:BEEP0 ELSE GOTO170
150 POKEC,0:C=C+B:POKEC,207
160 '--- ☻ & ハンテイ -----------------------------------------
170 H=PEEK(F+B(G)):IF(H=67)+(H=90)THEN IFG=4THENG=1:GOTO210 ELSE G=G+1:GOTO210
180 IF H=83 GOSUB 250
190 IF HA=10 THEN 280
200 POKE F,0:F=F+B(G):POKE F,206
210 IF(D=206)+(H=207)+(HA+1=K)THEN 310
220 '--- 火 ----------------------------------------------------
230 A=A+1:IF A<TI THEN 120 ELSE A=0:K=K-1:LOCATE K,23:PRINT"火 ";:GOTO120
240 '--- ♥ オトッタ -------------------------------------------
250 SC=SC+10:PLAY"CODEFAB+A":LOCATE8,0:PRINT USING"####";SC;
260 HA=HA+1:LOCATE HA-1,23:COLOR3:PRINT"♥";:COLOR7:PRINT"大":RETURN
270 '--- メンクリア --------------------------------------------
280 LOCATE14,12:PRINT"[VERY GOOD]"
290 TI=TI-10:PLAY"G5AB6G3G6G1RG5A3BBGEDC7C4C1RC3A5G3G7A3B5+C3+C7B3GEAA7G3ECFF9R5
ECD3CC9":GOTO40
300 '--- ヤラレタ ---------------------------------------------
310 IFME<>1THENME=ME-1:PLAY6,"A5+D6+E3+F+E+D#A3G6#A3+D5+E3+DA6#A3AGEFD8":GOTO40
320 IF SC>HS THEN HS=SC
330 LOCATE14,12:PRINT"[GAME OVER]";:PLAY6,"G6F3EG+C+E+D7A5RB6A3GB+C+D+C8R9":GOSU
B 350:GOTO30
340 '--- スクロール -------------------------------------------
350 CONSOLE2,19,1,38:LOCATE1,20:FORI=1TO21:PRINT:NEXT:CONSOLE0,25,0,40:RETURN
360 '--- デモ ------------------------------------------------
370 COLOR6,0:PRINT"■":FORI=1TO21:PRINTSTRING$(40,"■");:NEXT
380 A$(0)="    ▰▰▰▰     ▰▰▰▰"
390 A$(1)="   ▰ ▰▰▰    ▰ ▰▰▰"
400 A$(2)="——▰-▰▰▰▰——▰-▰▰▰▰—"
410 A$(3)="  ▰ ▰▰▰ ▰ ▰ ▰▰▰ ▰"
420 A$(4)=" ▰▰▰▰▰ ▰ ▰▰▰▰▰ ▰"
430 COLOR2,6:FORI=0TO4:LOCATE5,7+I:PRINTA$(I):NEXT:COLOR,0:LOCATE9,22:PRINT" "
440 COLOR4,6:LOCATE17,18:PRINT#0"大 ☻";:COLOR3:PRINT"■■■♥";"■■■■■■■■■";SPC(10)
450 FORI=1TO10:PLAY7,"+C0":LOCATE18-I,16:PRINTSTRING$(I*2+1,"♥"):NEXT
460 COLOR4:FORI=1TO37:PLAY"-C":LOCATEI,16:PRINT#0" 火";:NEXT:PRINT"■ "
470 FORI=19TO37:LOCATEI,18:PRINT#0" ☻";:PLAY"+B":NEXT:PRINT"■ ":COLOR1
480 LOCATE14,20:PRINT"HIT ANYKEY"
490 FORI=0TO100:IF INKEY$(0)<>""THEN COLOR7,1:RETURN ELSENEXT:GOTO430
```


〈ゆみちゃんトマト〉みがかないなかがみ（みがかないな、鏡）（埼玉県・飛田昌彦クン）☆鏡は自分の顔などを見るために使うのだから、ピカピカにみがかなくっちゃネ！　4カラグラム。☆

●ブロックを動かしてボールを追いだそう!

BALL ボール

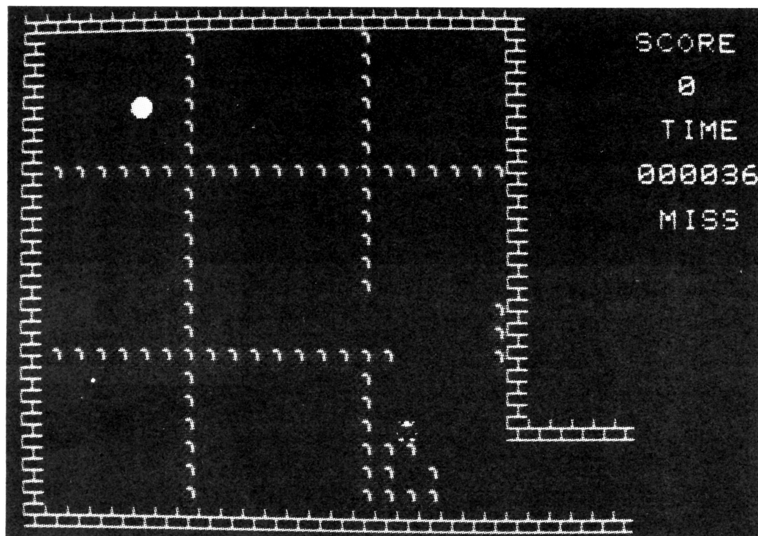
FOR MZ-1500 QD-BASIC (MZ-5Z001)



▶主人公の"けんご"くん。なんだかかわいいね。

標準打ち込みタイム45分

▼ボールがこないうちに、下のほうを整備しておいて……。



BY 兼岩 憲

最近、MZの記事が減りかけてますね。プンプン。



愛知県江南市布袋中学の3年生です。プログラムが載るのはこれで3回目。はじめはMZ—700でした。ぼくは今、マシン語を勉強しています。マシン語というのはなかなかむずかしいというか、めんどくさいものですね。

RETURN ボーナスのさくらんぼは死の宣告!!

50面もはいっているのに、プログラムリストは100行+α。なかなか、コストパフォーマンスの高い作品。

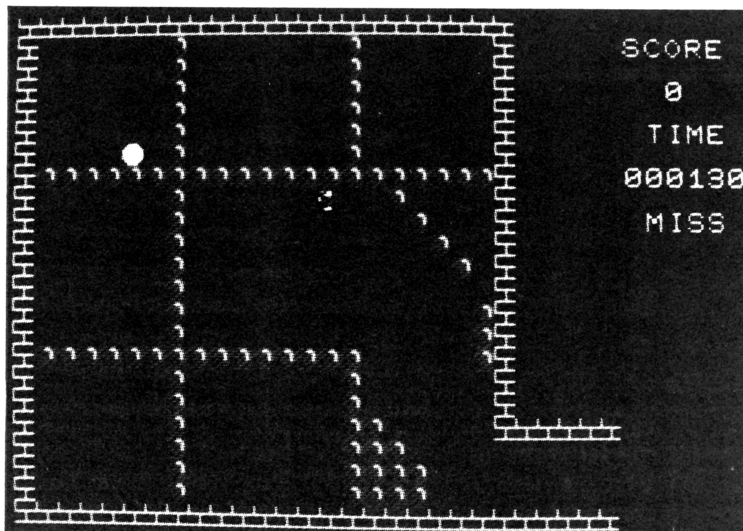
部屋をはねまわっているボールのなかには爆弾がしかけられている。だから、これにあたると死ぬ。そこで、キミは生きのびるためにブロックを動かし、ボールのはねかえる向きをかえて、なんとか出口（×のならんでいるところ）まで誘導しよう。

でも、4分以上もやってだめなときはやっぱり死んでしまう（タイムオーバー)。2分55秒たったころ、ボーナスのサクランボが出るので、せめてこいつを食ってから死のう。(注・MSX、X1バージョンではサクランボを食べるとタイムが長くなるようにした)

でも、出口にボールを誘いこみさえすれば、また3分間、元気に動きまわれるようになるよ。

ブロックとブロック（レンガも）のあいだにボールがとびこむと、レンガやブロックが割れることもある。これは、キュークツなところはいやだ!! とボールが主張しているのだ。

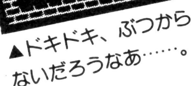
さくらんぼの上にブロックを乗せるとさくらんぼが消えちゃうけど、そこを通ればちゃんとボーナスが入るよ。



▲こうして道もキンキンと作っておいて、さあボールを出すぞ。



〈BALL〉ゴールの入口の3マスを、いっしょうけんめいにどけたけど、結局タイムオーバーになってしまう。でぶ大先生がやると、「どーすれば一定の動きをするかな……」ってふうに考えて、すぐできちゃった。ちえっ!



▲ドキドキ、ぶつからないだろうなあ……。

■変数リスト
M……面数
X,Y……人間の座標
A,B……人間の座標増分
J……人間の方向
XA,YA……ボールの座標
G,H……ボールの座標増分
CC……サクランボが表示されているか
SC……スコア
MX……ミスの数（－30）

■プログラムの説明
10～ 20　初期設定1
30～150　キャラクタ設定
160～230　タイトル画面表示
240～260　初期設定2
270～330　ゲーム画面設定
340～390　キー入力処理
400～470　人間の移動・表示
480～490　サクランボ表示の判断
500　スコア等表示
510～540　ボールの移動
550～560　ボールの表示
570～600　ゲームオーバー処理
610　面クリア処理
620～1120　面データ

■チェックポイント
　50もの面パターンがあり、思わず採用とさけんでしまいました。ただ、人間がゴール（あみ）に入ってしまうとタイムオーバーで死ぬまで何もできないというのが、ちょっと気になります。そこで、460行の～〔X，Y〕J＋4：以下をGETZ＄：IFZ＄＝“G” THEN 570 ELSE 480にしてみてください。Gで（ゴールに入っているとき）自殺できます。　（エイキチ）

BALL

```
10 M=1:CLS3:MX=30:INIT"CRT:G"
20 CLS2:INIT"CRT:I":PRTY1
30 FONT$(2,2)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000080808OFF080808FF")
40 FONT$(2,3)=HEXCHR$("0000000000000007EFFFFFFBFBFDF7E000C02020200000O")
50 FONT$(2,5)=HEXCHR$("1C000000000000C600161C193F386CC600161C01010000C6")
60 FONT$(2,6)=HEXCHR$("1C00000000000001C001A1C193F38181C001A1C010100001C")
70 FONT$(2,7)=HEXCHR$("380000000000006300583898FC1C3663005838808000063")
80 FONT$(2,8)=HEXCHR$("380000000000003800583898FC1C1838005838808000038")
90 FONT$(2,9)=HEXCHR$("3C000000000000066005A3C187EBD2466005A3C000081006 6")
100 FONT$(2,10)=HEXCHR$("3C0000000000000066007E3C187EBD2466007E3C0000810066")
110 FONT$(2,11)=HEXCHR$("000C0202020000003C7EFFFFFFFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3C")
120 FONT$(2,12)=HEXCHR$("000000000000000000995EBF7F7EFE7F8D000C1A2E345A0C00")
130 FONT$(2,13)=HEXCHR$("D7D409AD883595AD00000000000000000808000AD080000AD")
140 FONT$(2,14)=HEXCHR$("00000000000000005ADB08EDB530D75600000000000000000")
150 FONT$(2,15)=HEXCHR$("00000000002200000000000000EEEEEE0F060A1222220000")
160 FPRINT[8,3]3,3,3,3,0,0,0,0,3,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3[8,4]3,0,0,0,3,0,0,3,0,3,0
170 FPRINT0,3,0,0,0,0,0,3[8,5]3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,0,0,3[8,6]3,3,3,3
180 FPRINT0,0,3,3,3,3,3,0,3,0,0,0,0,0,3[8,7]3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,0,0
190 FPRINT3[8,8]3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,3,0,3,0,0,0,0,0,3[8,9]3,3,3,3,0,0,3,0,0,0,3
200 FPRINT0,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3[4,14]
210 FPRINT2[4,17]3[21,14]11[21,17]9
220 CC=0:CURSOR5,17:PRINT".......STONE":CURSOR5,14:PRINT".......BRICK":CURSOR22
17:PRINT"........BOY":CURSOR22,14:PRINT"........BALL":CURSOR9,23:PRINT"GAME STA
T [KEY] ":MUSIC"T7+C4+D4+C2+A4+G5+C6+D4+F4+A4+C3+F4+D4+C4+D4+G5+D4+C4+E4+A6+D4+
5+D9":MUSICWAIT
230 GETZ$:IFZ$=""THEN230ELSECLS3
240 FORI=$D400TO$D7E8:POKEI,0:NEXT
250 X=12:Y=12:XA=4:YA=5:J=5:G=1:H=1
260 INIT"CRT:I":TI$="000000"
270 FORI=1TO23:FPRINT[I,1]2[I,23]2[1,I]2[23,I]2:NEXTI:FPRINT[24,19]2,2,2,2,2[24,
23]2,2,2,2,2[23,20]3[23,21]3[23,22]3
280 CURSOR28,20:PRINT[1,0]"X↓←X↓←X"
290 CURSOR29,2:PRINT[6,0]"SCORE↓↓↓↓←←";
300 PRINT[6,0]"←←TIME↓↓↓↓←←←←MISS"
310 CURSOR7,10:PRINT"N@O.0";M;" START"
320 WAIT700:CURSOR7,10:PRINTSPC(12)
330 ON M GOTO 620,630,640,650,660,670,680,690,700,710,720,730,740,750,760,770,78
0,790,800,810,820,830,840,850,860,870,880,890,900,910,920,930,940,950,960,970,98
0,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110
340 FORI=Y-1TOY+1:FPRINT[X,I]0:NEXTI
350 B=0:A=0:USR(27):W=PEEK(95)
360 IFW=19THENA=1:J=Z:IFJ<>2THENJ=1
370 IFW=20THENA=-1:J=Z:IFJ<>4THENJ=3
380 IFW=17THENB=1ELSEIFW=18THENB=-1
390 IFB=1THENJ=5ELSEIFB=-1THENJ=6
400 C=PEEK($D400+(X+A)+(Y+B)*40)
410 D=PEEK($D400+(X+A+A)+(Y+B+B)*40)
420 E=PEEK($D400+(XA+G)+YA*40)
430 F=PEEK($D400+XA+(YA+H)*40)
440 K=PEEK($D400+(XA+G)+(YA+H)*40)
450 IF(C<>1)*(X<>28)THENX=X+A:Y=Y+B:IFC=2THENIF(D<>1)*(D<>2)*(D<>10)THENFPRINT[X
,Y]0[X+A,Y+B]3ELSEY=Y-B:X=X-A:GOTO480
460 IF(C=1)+((X=28)*(A<>1))THENFPRINT[X,Y]0[X,Y]J+4:GOTO480
470 FPRINT[X-A,Y-B]0[X,Y]J+4
480 IF(TI$="000250")*(CC=0)THENFPRINT[12,12]15
490 IF(TI$>"000250")*(CC=0)*(X=12)*(Y=12)THENSC=SC+5:MUSIC"T7+C0+D0":CC=1
500 CURSOR30,4:PRINTSC;"↓↓↓↓←←←";TI$;
510 IF(E=1)+(E=2)THENG=-G:L=1
520 IF(F=1)+(F=2)THENH=-H:L=1
530 Z=J+1:IFL=1THEN550
540 IFK=1 OR K=2THENH=-H:G=-G:L=1
```


ポシェット裏面場
〈ゆみちゃんトマト〉だんたいがいたんだ（団体がいたんだ）（埼玉県・飛田昌彦クン）☆昌彦クン調子いいね。この作品は3カラグラム。3＋4＋3＝10カラグラムだ！　一気に10カラグラム突破。おめでとう。☆

```
550 K=PEEK($D400+(XA+G)+(YA+H)*40):IFK=2 OR K=1THENFPRINT[XA+G,YA+H]12+K:WAIT99
560 XA=XA+G:YA=YA+H:FPRINT[XA-G,YA-H]0[XA,YA]11:SOUND60,L:IFXA=28THEN610ELSEIFTI
$>"000259"THEN580ELSEIF(XA<>X)+(YA<>Y)THENL=0:GOTO350
570 FPRINT[X,Y]12:MX=MX+1:CURSORMX,12:PRINT[2,0]"X":MUSIC"T7-C3":IFMX<33THENWAIT
999:GOTO240ELSEE$="GAME OVER":GOTO590
580 E$="TIME OVER":GOTO590
590 FORI=10TO12:FPRINT[7,I]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:NEXT:CURSOR8,11:PRINTE$;:CURSOR
4,24:PRINT"GAME START [KEY] ";:MUSIC"T7-C3R2-C3R2-C3R4-C6":MUSICWAIT
600 GETZ$:IFZ$=""THEN600ELSERUN
610 SC=SC+10:M=M+1:MUSIC"R3T7G1R5A1R5G1R5A1":FORI=1TO20:MUSIC"T7+C0+D0+E0":NEXT:
MUSICWAIT:IFM=51THENM=1:GOTO240ELSE240
620 FORI=5TO19:FPRINT[I,5]3[I,19]3[5,I]3[19,I]3:NEXTI:GOTO340
630 FORI=2TO22:FPRINT[I,8]3[I,16]3[8,I]3[16,I]3:NEXT:GOTO340
640 FORI=3TO9:FPRINT[I,3]3[I,9]3[3,I]3[9,I]3:NEXT:GOTO340
650 FORI=2TO22:FPRINT[9,I]3[11,I]3[13,I]3[15,I]3:NEXT:GOTO340
660 FPRINT[10,12]3,3,0,3,3:GOTO340
670 FORI=2TO22:FPRINT[I,6]3[I,18]3[I,12]3[6,I]3[18,I]3[12,I]3:NEXT:GOTO340
680 FORI=3TO9:FPRINT[I,3]3[I,9]3[3,I]2[9,I]2[15,I]3[I,14]3[14,I]:NEXT:GOTO340
690 FORI=3TO9:FPRINT[6,I]3[17,I+10]3[I,6]2[I+11,16]2:NEXT:GOTO340
700 FORI=5TO19:FPRINT[5,I+3]2[19,I+3]2[I-3,10]2[I+3,10]2:NEXT:FPRINT[11,10]3,3,3
[5,11]3[5,12]3[19,11]3[19,12]3:GOTO340
710 FORI=5TO19:FPRINT[I,5]3[I,19]3[5,I]3[19,I]3:NEXTI:FORI=2TO4:FPRINT[5,I]2[I+1
8,5]2[19,18+I]2[I,19]2:NEXT:GOTO340
720 FORI=2TO22:FPRINT[I,4]2[I,12]2[I,20]2:NEXT:FPRINT[2,4]0,0,0[11,12]0,0,0[20,2
0]0,0,0:GOTO340
730 FORI=8TO16:FPRINT[I,8]3[I,16]3[8,I]3[16,I]3:NEXT:FPRINT[2,12]2,2,2,2,2,2,2,2
,2[14,12]2,2,2,2,2,2,2,2,2:GOTO340
740 FORI=2TO22:FPRINT[3,I]3[21,I]3:NEXT:FORI=10TO14:FPRINT[I,14]3:NEXT:GOTO340
750 FORI=5TO19:FPRINT[I,5]2[I,19]2[5,I]2[19,I]2:NEXT:FORI=2TO22:FPRINT[10,I]3[14
,I]3:NEXT:FPRINT[11,19]3,3,3,3:GOTO340
760 FORI=5TO9:FPRINT[I,5]3[9,I]3[I+10,5]3[15,I]3[I,15]3[9,I+10]3[I+10,15]3[15,I+
10]3:NEXT:GOTO340
770 FORI=5TO9:FPRINT[I,5]2[9,I]2[I+10,5]2[15,I]2[I,15]2[9,I+10]2[I+10,15]2[15,I+
10]2:NEXT:GOTO340
780 FORI=2TO22:FPRINT[9,I]3[11,I]3[13,I]3[15,I]3[I,9]3[I,11]3[I,13]3[I,15]:NEXT:
GOTO340
790 FORI=5TO19:FPRINT[5,I]2[9,I]3[12,I]3[15,I]3[19,I]2:NEXT:GOTO340
800 FORI=5TO19:FPRINT[I,12]2[12,I]2[I,8]3[I,16]3:NEXT:GOTO340
810 FORI=5TO9:FPRINT[I,5]2[9,I]2[I+10,5]2[15,I]2[I,15]2[9,I+10]2[I+10,15]2[15,I+
10]2:NEXT:FORI=2TO22:FPRINT[I,12]3:NEXT:GOTO340
820 FORI=3TO21:FPRINT[I,3]3[3,I]3[I,21]3[21,I]3:NEXTI:GOTO340
830 FORL=0TO14STEP3:FORI=3TO7:FPRINT[I+L,3+L]3[I+L,7+L]3[3+L,I+L]3[7+L,I+L]3:NEX
T:NEXT:GOTO340
840 FORI=2TO22:FPRINT[I,6]3[I,18]3[I,10]2[I,14]2:NEXT:FORI=11TO13:FPRINT[10,I]2,
0,0,0,2[I,10]3[I,14]3:NEXT:GOTO340
850 FORI=2TO22:FPRINT[5,I]3[7,I]3[17,I]3[19,I]3:NEXTI:GOTO340
860 FORI=2TO22:FPRINT[I,I]3[22-I+2,I]3:NEXTI:GOTO340
870 FORI=2TO22:FPRINT[5,I]3[7,I]3[17,I]3[19,I]3[I,6]3[I,18]3:NEXTI:GOTO340
880 FORL=6TO20STEP3:FORI=2TO22:FPRINT[I,L]3:NEXT:FPRINT[11,L]0,0,0:NEXT:GOTO340
890 FORL=6TO20STEP3:FORI=2TO22:FPRINT[I,L]2:NEXT:FPRINT[11,L]3,3,3:NEXT:GOTO340
900 FORI=5TO9:FPRINT[I,5]2[15,I]2[I,9]2[19,I]2[I,15]2[5,I+10]2[I+10,15]2[15,I+10
]2[I-3,12]3[I+13,12]3:NEXT:GOTO340
910 FORI=2TO22:FPRINT[11,I]3,0,3[I,6]3[I,12]3[I,18]3:NEXT:GOTO340
920 FORI=6TO19STEP3:FPRINT[I,11]3[I,12]3[I,13]3[I,7]3[I,17]3:NEXT:GOTO340
930 FORI=6TO19STEP3:FORL=2TO19:FPRINT[I,L]2:NEXTL,I:GOTO340
940 FORI=5TO9:FPRINT[I,I]3[I+10,I]3[I,I+11]3[I+10,I+11]3:NEXT:GOTO340
950 FORI=5TO19:FPRINT[I,10]2[I,14]2[10,I]2[14,I]2:NEXT:FPRINT[14,12]3:GOTO340
960 FORI=5TO19STEP3:FPRINT[I,11]2[I,12]2[I,13]2[I,10]3,3,3,3,3,3:NEXT:GOTO340
970 FORI=5TO19:FPRINT[I,5]2[I,19]2:NEXT:FORI=2TO10:FPRINT[5,I]2[19,I]2[5,I+12]2[
19,I+12]2:NEXT:GOTO340
980 FORI=10TO14:FPRINT[I,8]2[8,I]2[I,16]2[16,I]2:NEXT:GOTO340
990 FORI=2TO22:FPRINT[12,I]3[I,12]3:NEXT:FPRINT[11,12]0,0,0:GOTO340
1000 FORI=3TO19STEP2:FORL=2TO22:FPRINT[L,I]3:NEXTL,I:GOTO340
1010 FORI=2TO22:FPRINT[12,I]2[I,12]2:NEXT:FPRINT[11,12]0,0,0:GOTO340
1020 FORI=5TO10:FPRINT[10,I]2[I,10]2[14,I]2[I+9,10]2[10,I+9]2[I,14]2[14,I+9]2[I+
9,14]2:NEXT:GOTO340
1030 FORI=5TO19:FPRINT[I,5]2[I,19]2[I,12]2[I,8]2[I,16]2:NEXT:FORI=6TO7:FPRINT[5,
I]3[19,I+11]3:NEXT:GOTO340
1040 FORI=2TO22:FPRINT[11,I]3[13,I]3:NEXT:FORI=5TO19:FPRINT[I,5]2[19,I]2[I,19]2:
NEXT:FORI=15TO5STEP-1:FPRINT[I,9]2[I,15]2[15,I]2:NEXT:GOTO340
1050 FORI=2TO10:FPRINT[I,19]2[I+12,19]2[10,I+10]2[14,I+10]2:NEXT:GOTO340
1060 FORL=3TO21STEP3:FORI=6TO18:FPRINT[L,I]3[I,L]2:NEXTI,L:GOTO340
1070 FORI=2TO22:FPRINT[I,3]3[I,7]3[7,I]3[3,I]3:NEXTI:GOTO340
1080 FORI=2TO19:FPRINT[I+3,22]3[I+3,20]3[11,I]2[13,I]2[12,I+2]0:NEXT:GOTO340
1090 FORI=2TO10:FPRINT[I,6]2[I,18]2[I+12,6]2[I+12,18]2[I+6,12]2:NEXT:GOTO340
1100 FORI=2TO22:FPRINT[12,I]2:NEXT:GOTO340
1110 FORI=5TO10:FPRINT[I,5]2[10,I]2[I+5,10]2[I+9,5]2[19,I]2[19,I+5]2[I+8,14]2[I+
1,14]2[12,I+9]2[5,I+9]2[19,I+9]2:NEXT
1120 GOTO340
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉なんだかいだんもんだいかだんな（なんだ、階段問題か、旦那）（東京都・田吾作）☆このあと、3階へ行かんさ、4階に行かんよと逆さ言葉が続くから、なかなかのものですね。3カラグラム。☆

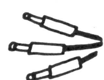
●バラエティやなあ！

ACHILLES WORLD

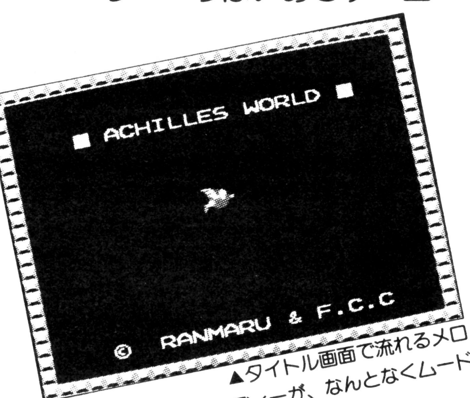
アキレスワールド

FOR ファミリーコンピュータ/C1
ファミリーベーシックV3

標準打ち込みタイム40分



いろんな楽しさがいっぱいあるゲーム！



▲タイトル画面で流れるメロディーが、なんとなくムードを作ってくれる。

BY らんまる

COSMO PLAZMAの高橋つかさはボクのライバル

F.C.C（ファミコンクラブ）を作りました。入会希望者は、住所・氏名・年齢・電話番号・ファミベーの有無を記入し、70円切手3枚同封のうえ、〒253神奈川県茅ヶ崎市本宿町12―17田中利直まで。会誌は2ヵ月に1度の発行。



コントローラⅠでアキレスを4方向に動かし、Aボタンで前にビームが、Bボタンで下にビームが出る。ってことはつまり、前と下の敵と戦うってわけだね。わー、ゼビウスみたい。

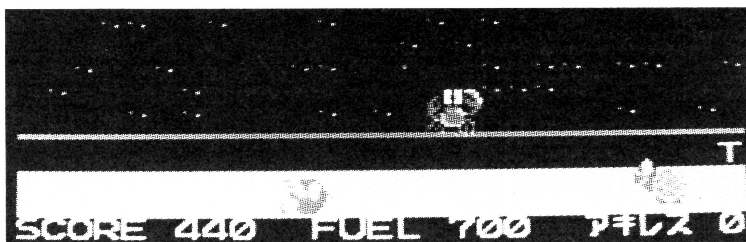
でも、ゼビウスとはぜんぜんちゃいますよ。あたりまえだけど。

アキレスのまえには、次から次へ1ぴきずつ敵が現れる。Aボタンでビシバシやっつけよう。ときどき、気づかないうちに誘導ミサイルがアキレスのすぐまえまでせまっていることがあるので注意！ こいつにはやられやすいのだ。で、Bボタンは対カニ専用だ。

アキレスが全部やられたり、FUELが0になるとゲームオーバー。FUELは動いているカメにさわればふえるけど、あいだの赤い高圧線がジャマ。空中の敵を5機やっつけるたびに、ここが安全な青に変わるのでそのスキにカメにさわってFUELを補給しつつ戦うのがコツ。カメにさわるたびに、FUELは100増えるぞ。



▶地上の敵と空中の敵をいっぺんに相手にして戦う。



▲FUELは、なくならないうちにチャンスさえあれば補給しておこう。

■変数リスト

HS……ハイスコア用
NA$……名前入力用
X……アキレスのX座標
FR……敵のフラグ
SC……スコア
FU……エネルギー
Y……アキレスのY座標
FE……エネルギーSUB
TX……敵のビームのX座標
TY……敵のビームのY座標
MX……敵のX座標
MY……敵のY座標
TK……敵のパワーアップ用
TT……たおした敵の数
TM……バリアの切れている時間
LF……バリア用フラグ
AK……アキレスの数
XX……アキレスのX座標の移動量
YY……敵のY座標の移動量

■プログラムの説明

10～20 ハイスコアテーブルの設定
30～50 スタート&ミュージック
60～70 画面作成
80～100 初期設定
110～170 エネルギー、バリアの表示
180～200 キー入力
210～250 バリアの判定
260～300 カニの移動
310～360 アキレスのビーム
370～490 敵の移動
500～510 カメの移動
520～550 衝突判断
560～630 敵をやっつけたか？
640～700 バリア解除
710～770 ゲームオーバー処理
780～850 空中物体のデータ
860～870 動作パターン

■40～70行の黒四角はカナキーを押して、GRPHキーを押しながらルを押して出てくるキャラクタです。また750行の黒四角は同様にしてリを押したもの。また、70行3段目の"ー"は同様にしてナを押したケイ線です。

〈ゆみちゃんトマト〉い～なかいにいかな～い（い～な、買いに行かな～い？）おまけ♡1234321（123万4千321円）（東京都・田吾作）☆最初の作品はなかなかおもしろい。これは4カラグラム。おまけの作品は、なんなんだい？ ➡

ACHILLES WORLD

```
10 FOR I=&H498 TO &H49F:NA$=
NA$+CHR$(PEEK(I)):NEXT
20 HS=PEEK(&H48D)*256+PEEK(&
H48E)
30 '1
40 GOSUB770:SPRITEON:LOCATE5
,4:PRINT"■ ACHILLES WORLD ■"
:LOCATE5,20:PRINTCHR$(180);"
  RANMARU & F.C.C":DEFMOVE(0
)=SPRITE(3,3,1,130,,3):POSIT
ION0,110,100:MOVE0:PAUSE350
50 PLAY"T3V15O3R3:T3V15O3R3:
T3V15O3R3":PLAY"CCCCGECDRRDD
RDGD:E4G6G6:O4C2":PLAY"DDDDE
CEDRDDDD:F4G3F4CC:O4C2":CAN0
:CLS
60 '2
70 FORI=26TO0STEP-1:LOCATEI,
20:PRINT"■":LOCATEI,21:PRINT
"■":LOCATEI,18:PRINT"—":COLO
RI,18,2:NEXT:LOCATE0,22:PRIN
T"SCORE 0     FUEL 1000 アキレス
2":LOCATE0,0:PRINT"HI-SCORE"
;HS;"0";"    BY ";NA$:FORI=0T
O100:LOCATERND(27),RND(17)+1
:PRINTCHR$(205):NEXT
80 '3
90 X=20:Y=120:FR=1:FU=1000:F
E=0:TX=0:MX=25:MY=30:RESTORE
870:LF=0:TM=0:TT=0:AK=2:TK=0
:JX=2:W=2:SC=0
100 DEFMOVE(0)=SPRITE(3,3,1,
1,,3):POSITION3,200,1:DEFMOV
E(3)=SPRITE(14,7,1,110,,3):P
OSITION3,200,155:DEFMOVE(4)=
SPRITE(12,1,1,1):DEFMOVE(6)=
SPRITE(12,7,1,1):DEFMOVE(7)=
SPRITE(13,7,1,110):POSITION7
,200,180
110 '4
120 FORI=26TO0STEP-1
130 IFFU=0THEN530
140 IFFU>1000THENFU=1000
150 IFFU=200ANDFE<=10THENPLA
Y"R0GRGRG"
160 FE=FE+5:IFFE=100THENFU=F
U-50:LOCATE15,22:PRINTFU;" "
:FE=0
170 LOCATEI,19:PRINT"T ":POS
ITION0,X,Y:MOVE0
180 '5
190 S=STICK(0):ST=STRIG(0):X
X=((S=2)-(S=1)):YY=((S=8)-(S
=4)):X=X+XX*8:Y=Y+YY*8:IFX<1
6ORX>200THENX=X-XX*8
200 IFY<20THENY=Y-YY*8
210 '6
220 IFLF=1ANDY>190Y=Y-YY*8
230 IFLF<>1ANDY>155THEN530
240 IFLF=1ANDKF=0THENGOSUB65
0
250 IFLF=1ANDKF<>0THENGOSUB6
60:GOTO680
260 '7
270 MOVE3:RN=RND(3):IFRN=0TH
ENCUT3
280 IFMOVE(4)<>-1THENDEFMOVE
(4)=SPRITE(12,1,1,85-RND(85)
,0,0):POSITION4,XPOS(3),YPOS
(3)MOVE4
290 IFCARSH(3)=0THEN530
300 IFXPOS(0)<XPOS(4)ANDXPOS
(0)+12>XPOS(4)ANDYPOS(0)<YPO
S(4)ANDYPOS(0)+12>YPOS(4)THE
N530
310 '8
320 IFST=8ANDMOVE(1)<>-1THEN
DEFMOVE(1)=SPRITE(12,3,1,140
,0,0):POSITION1,X+16,Y+4:MOV
E1
330 IFST=4ANDMOVE(2)<>-1THEN
DEFMOVE(2)=SPRITE(12,5,1,140
,0,0):POSITION2,X+4,Y+16:MOV
E2
340 IFXPOS(1)>200THENCAN1
350 IFYPOS(2)>180THENCAN2
360 IFXPOS(2)-12<XPOS(3)ANDX
POS(2)>XPOS(3)ANDYPOS(2)<YPO
S(3)ANDYPOS(2)+12>YPOS(3)THE
NGOSUB 570
370 '9
380 IFFR<>1THEN400
390 SR=RND(7)+1:ON SR RESTOR
E790,800,810,820,830,840,850
:READA:DEFMOVE(5)=SPRITE(A,7
,1,1):IFFR=0THENW=JX
400 FR=0:MX=MX+W:IFMX>220THE
NW=-JX
410 IFMX<25THENW=JX
420 IFMY<30THENRESTORE870:RE
ADMY
430 READMY:IFMY=-1THENRESTOR
E870:READMY
```

●ファミリーコンピュータ系

ポシェット裏面場 ➡あまりにもくだらない作品を送ってきたという勇気を認めて2カラグラム。3＋4＋2＝9カラグラム。10カラグラムまであと一歩。がんばってネ！☆

```
440 POSITION5,MX,MY:MOVE5:IF
CARSH(5)=0THEN530
450 IFTX<4THENTX=XPOS(5)+8:T
Y=YPOS(5):GY=0
460 GY=SGN(Y+8-TY):TY=TY+GY*
2:TX=TX-4:IF X>TX AND TX-10>
0 THENTX=TX-10
470 POSITION6,TX,TY:MOVE6:IF
TY<5THENTY=5
480 IFXPOS(0)<XPOS(6)ANDXPOS
(0)+12>XPOS(6)ANDYPOS(0)<YPO
S(6)ANDYPOS(0)+12>YPOS(6)THE
N 530
490 IFCARSH(5)=1THEN620
500 '10
510 MOVE7:NEXT:LOCATE0,19:PR
INT" ":GOTO120
520 '11
530 ERA0:DEFMOVE(0)=SPRITE(1
0,0,1,20,0,0):POSITION0,X,Y:
MOVE0:PLAY"T1Y1M1V15O3C0GCGC
GCGCGCGCG":PAUSE40
540 CAN1,2,4,5,6:FR=1:DEFMOV
E(6)=SPRITE(12,7,1,1):X=20:Y
=120:FU=1000:FE=0:TX=200:TY=
100:LOCATEI,19:PRINT" ":AK=A
K-1:IFAK<>-1THENLOCATE25,22:
PRINTAK
550 FE=0:GOTO720
560 '12
570 KX=XPOS(3):CAN2:CAN3:DEF
MOVE(3)=SPRITE(10,0,1,20):PO
SITION3,KX,155:MOVE3:PLAY"T1
O4C0DEFG#GACDEF":SC=SC+1:DEF
MOVE(3)=SPRITE(14,7,1,110,,3
):POSITION3,200,155
580 DEFMOVE(3)=SPRITE(14,7,1
,110,,3):POSITION3,200,155
590 LOCATE15,22:PRINTFU:LOCA
TE 5,22:PRINTSC*10:TT=TT+1:I
F(TT)MOD5=0THENLF=1
600 RETURN
610 '13
620 XC=XPOS(5):YC=YPOS(5):CA
N1:DEFMOVE(5)=SPRITE(10,0,1,
20):POSITION5,XC,YC:MOVE5:PL
AY"T1O4C0DEFGAB":SC=SC+1*SR:
LOCATE5,22:PRINTSC*10:FR=1:M
X=RND(160)+25:TT=TT+1:IF(TT)
MOD5=0THENLF=1
630 GOTO380
640 '14
650 FORJ=26TO0STEP-2:COLORJ,
18,0:NEXT:KF=1:RETURN
660 CUT3:IFCARSH(7)=0THENPLA
Y"T1O5E0C":LOCATE15,22:IFFU<
1000THENFU=FU+50:LOCATE15,22
:PRINTFU
670 RETURN
680 TM=TM+1:IFTM=40THENLF=0:
FORJ=26TO0STEP-2:COLORJ,18,2
:NEXT:KF=0:IFY>154THENYY=Y-1
54:Y=Y-YY
690 IFTM=40THENTK=TK+1:TM=0:
JX=((TK)MOD10+1)*2:IF(TK)MOD
5=0THENPLAY"::R0GEC":AK=AK+1
:LOCATE25,22:PRINTAK
700 GOTO270
710 '15
720 IFAK<>-1THENDEFMOVE(0)=S
PRITE(3,3,1,1,0,3):I=0:LOCAT
E15,22:PRINTFU:GOTO120
730 PLAY"O1T4M1V9Y0R2":PLAY"
D6D5D3D6F5E3E5D3D5#C3D6":FOR
I=0TO7:CANI:NEXT:GOSUB770:LO
CATE8,5:PRINT"GAME OVER !!":
LOCATE8,7:PRINT"SCORE =";SC*
10:IF SC<=HS THEN 750
740 HS=SC:LOCATE3,9:PRINT"YO
U SET NEW RECORD !!":LOCATE3
,11:PRINT"INPUT YOUR NAME (8
モジ)":LOCATE3,13:INPUTNA$:NA
$=MID$(NA$,1,8)
745 POKE &H48D,HS/256,HS MOD
 256:FOR I=1 TO 8:POKE &H497
+I,ASC(MID$(NA$,I,1)):NEXT
750 LOCATE2,18:PRINT"REPLAY
(START) BUTTON !":LOCATE2,18
:PRINT"[redacted]":IFSTRIG(0)<>1THEN750
760 RUN
770 CGSET1,0:CLS:LOCATE0,0:P
RINT"①":LOCATE0,22:PRINT"②":FO
RI=1TO21:LOCATE0,I:PRINT"③":L
OCATE26,I:PRINT"④":NEXT:RETUR
N
780 '16
790 DATA2
800 DATA5
810 DATA7
820 DATA8
830 DATA9
840 DATA11
850 DATA15
860 '17
870 DATA30,31,33,36,40,45,51
,58,66,75,85,96,110,130,147,
147,130,110,96,85,75,66,58,5
1,45,40,36,33,31,30,-1
```

注意！
①〜④にはBGのキャラクタが入っていますが、このリストではプリンタの性質上完全に脱けてしまっています。あらかじめ、KEY 1, CHR$（193）リターンでF1キーにこのキャラクタを設定しておいてください。以後、F1キーでこのキャラクタが打ちこめるようになります。①と②の部分には、それぞれ27個ずつ、③と④にはそれぞれ1個ずつこのキャラクタを入れてください。

〈ゆみちゃんトマト〉だるまはまるだ（埼玉県・中曽根慶継クン）☆あたりまえだっつうの。そんなことより、この名前、本名でしょ!? 良い名前だね。おとーさんとおかーさんに感謝するのですぞ！ 2カラグラム。☆

●これがファミコンのロールプレイングだ!!

WIZALIAN

ウィザリアン

FOR ファミリーコンピュータ/C1

ファミリーベーシック V3

BY 堀川浩司

わーい、ネタの使いまわしだ（注・自作の『ADD MID』がもとになっているのだ)。……（ここでファミベーへのうらみつらみをひとくさり。中略）……。うーん、でぶ大先生のプログラムについての話には考えさせられるし、フルーティVは楽しいし。もうわやでんな。



標準打ち込みタイム50分

▼これはBGグラフィックじゃなくてPRINTだけで出したタイトル画面。





立体迷路のなかをさまよう冒険物語！

これはいわゆるロールプレイングごっこです。しかし、でぶ大先生によれば、「ロールプレイングぼっこ」のほうが正しい表現なんだそうです。あの、日なたぼっこみたいなノンビリしたムードがあるからでしょうか。

タイトル画面が出て、Sを押せばゲームスタート。左上の四角い枠のなかが前方に見える壁の状態。右にならんでいるアルファベットがキミのいろんな能力やその他のデータ。上から、

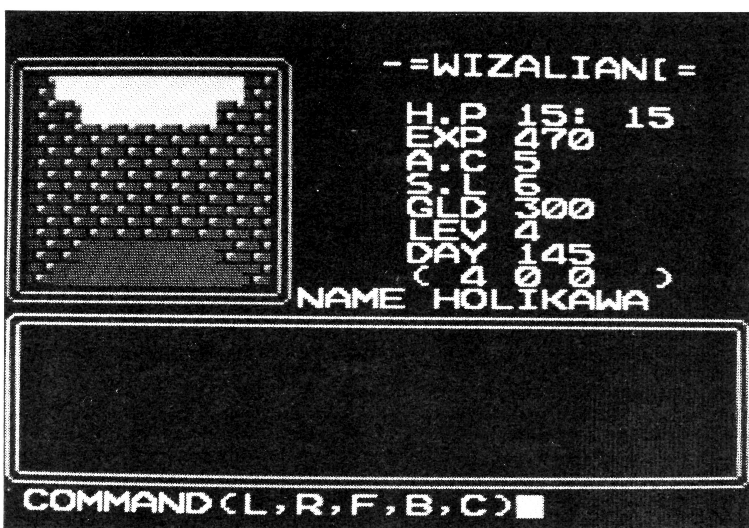
H.P…体力(現体力:体力最高値の順)
EXP…経験値
A.C…防御力(敵の攻撃をかわす力)
S.L…攻撃力(敵を攻撃する力)
LEV…レベル　　GLD…金
DAY…日数

最後のカッコのなかはキミの位置。左から、階数、X座標、Y座標の順。これで、キミが今何階のどのへんにいるかがわかるのだ。

RUNして名前を入力したらスタート。

さて、ゲームは主に迷路だ。COMMAND(L,R,…)■という表示が下に出ているときはノーマルモード。Lを入力してリターンキーを押すと、左を向く。Rなら右。そして、Fを入力すると前へ進むのだ。座標が（0，0，0）のとき、Bを入力すると買物ができる。Cはキャンプ。日数はかかるけど体力が回復する。

モンスターと出会うとファイトモード。このときは、Fでファイト、Eで



▲左上が目の前の光景（行きどまり)、右上がキミのデータ。下がメッセージ部だ。

エスケープ（逃げる）。その結果、戦うことになったらINPUT(A,S)と出る。ここでは、Aで武器を持って戦い、Sで魔法で戦うのだ（ただし、魔法はLEVELが6以上でないと使えない）。

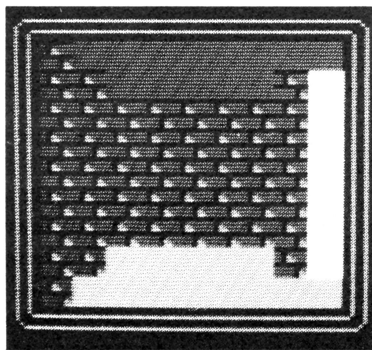
モンスターをたおすたびに、EXPとGLDが増え、EXPがある程度以上にあがったとき、買物（0，0，0でBを入力）すると、レベルがあがるのだ。

うろうろしていると、INPUT(U,D)と出てくることがある。これが階段。Uで上へ、Dで下へ行けるのだ。

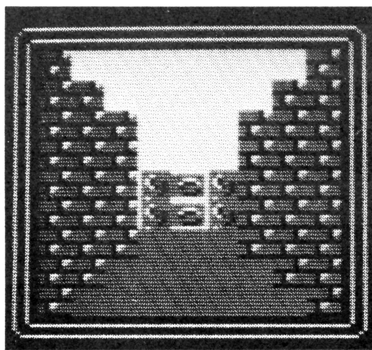
5階まで昇っていってDRAGON（変な色のカメ）を倒せばあがりだよ。

買物は1階でしかできないので、ときどきまたもどらなくちゃいけないよ。

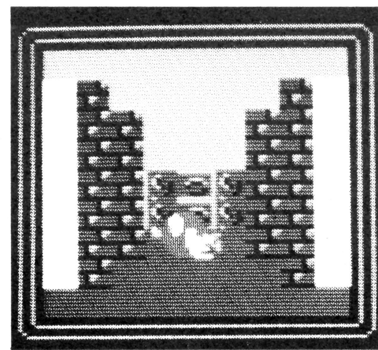




▲これは前は行きどまりで、右へ行く道だけがあることを示している。そこで、Rを入力すると、右向け、右！



▲右を向いた。前方に道がひらけている。とにかく前へ進んでみよう。Fを入力すれば、1歩前進。なにが出るかな〜。



▲ひえ〜、アキレス！　いや、これはおそろしいモンスターなのだ。さて、キミは戦う（F）？、それとも逃げる（E）？

■変数リスト（主なもののみ）

A……ブロックデータ
B,C,D……壁のデータ
E……自分の向いている方向
F……EXP
G……シールド
H……ソード
M……H.P
S……レベル

■プログラムの説明（主な部分のみ）

60〜220　メインルーチン（壁の判断、買物、敵出現ルーチンなど）
230〜400　ファイトモード
410〜450　画面表示用
460　ゲームオーバー
470　3D風表示用データ
480　敵のデータ
490〜580　迷路マップデータ
600　出口データ
1000〜1024　タイトル表示

■タイトル表示について

リスト中の「あ」とは、カナキーを押してGRPHキーを押しながらルのキーを押すと出る青い四角を表しています。また「し」はカナ状態のままGRPHキーを押しながらリのキーを押すと出る白い四角（カーソルと同じもの）です。ただの四角は、カタカナの口です。

BG-グラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71				—	=	W	I	Z	A	L	I	A	N	[	=			0
1	J21	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M61	J21																		1
2	J21	M51	F31	M61	M61	M61	M61	M61	F31	M51	J21					H	.	P											2
3	J21	M51	F31	F31	M61	M61	M61	F31	F31	M51	J21					E	X	P											3
4	J21	M51	F31	F31	M61	M61	M61	F31	F31	M51	J21					A	.	C											4
5	J21	M51	F31	F31	H51	H61	H51	F31	F31	M51	J21					S	.	L											5
6	J21	M51	F31	F31	H51	H61	H51	F31	F31	M51	J21					G	L	D											6
7	J21	M51	F31	F31	M71	M71	M71	F31	F31	M51	J21					L	E	V											7
8	J21	M51	F31	M71	M71	M71	M71	M71	F31	M51	J21					D	A	Y											8
9	J21	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	J21					(									)				9
10	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11	N	A	M	E														10
11	J60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70	11
12	J20																											J20	12
13	J20																											J20	13
14	J20																											J20	14
15	J20																											J20	15
16	J20																											J20	16
17	J20																											J20	17
18	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10	18
19																													19
20																													20
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

WIZALIAN

```
1 SPRITEON:DIMA$(3):A$(0)="E
I":A$(1)="RAMIPAS":A$(3)="SH
ARANRA":A$(3)="PIPILUMA":GOS
UB1000
40 F=0:G=0:H=0:K=300:L=365:M
=15:O=15:R=1:E=0:S=0:X=0:Y=0
:XO=9:XO=9:CLS
50 INPUT"NAME";A$
60 RESTORE490:FORI=0TOY:READ
D$:NEXT:A=VAL("&H"+MID$(D$,X
+1,1)):GOSUB 410
70 LOCATE1,19:INPUT"COMMAND(
L,R,F,B,C)",B$
80 E=E+(B$="R")-(B$="L"):IFE
<0ORE>3THENE=(E<0)*-3+(E>3)*
0
90 IF(B$="F")*(C=0)THENX=X+(
E=1)-(E=3):Y=Y+(E=2)-(E=0)
110 IFB$="C"THENL=L-(O-M):M=
O
120 Z=Z+1:L=L+(Z=3)*5:IFZ>3T
HENZ=1
130 IF(X=XO)*(Y=YO) VIEW:LOC
ATE1,19:INPUT"INPUT(U,D)";B$
:R=R+(B$="D")-(B$="U"):GOSUB
131:RESTORE600:FORI=1TO R:RE
ADX,Y,XO,YO:NEXT
131 IFR<1THENR=1:RETURN
140 IFR=5THENB=1000:AA=13:AC
=0:C=100:D=100:C$="DRAGON":G
OTO230
150 IFB$<>"B"ORX+Y+(R-1)>0GO
TO200
160 LOCATE1,19:INPUT"SWORD L
EVEL (1=25GLD)";I:IFI<>0THEN
 K=K-I*25:H=I
170 LOCATE1,19:INPUT"SHIELD
LEVEL (1=30GLD)";I:IFI<>0THE
N K=K-I*30:G=I
180 IF((S+1)*100)<F THEN S=S
+1:F=F-S*100:O=O+S*5:LOCATE1
,14:PRINT"LEVEL UP!!":PLAY"R
5"
190 IFS>5THEN LOCATE1,14:PRI
NT"YOU LEARNED TO [":A$(S-6)
:"]":PLAY"R4"
200 IFRND(9)=1THENQ=RND(3):R
ESTORE480:FORI=1TOQ+(R-1)*2:
READB,C,D,AA,AC,C$:NEXT:LOCA
TE2,12:PRINT"LOOK AT THE MON
STER!":PLAY"R1T8M1Y3V10O0#CE
BC":GOTO230
210 IF(K<0)+(L<0)+(M<0)<>0GO
TO460
220 GOTO60
230 IFRND(5)=2THENPRINT"MONS
TER SURPRISED YOU!":M=M-3:PL
AY"R5":GOTO250
240 IFRND(5)=2THENPRINT"YOU
SURPRISED MONSTER!":PLAY"R5"
:B=B-3
250 VIEW:GOSUB450:LOCATE2,12
:PRINTC$:LOCATE3,13:PRINT" H
.P";B;" S.L";C;" A.C";D
270 LOCATE1,19:INPUT"INPUT(F
,E)":Z$:IFZ$="E"GOTO390
280 LOCATE1,19INPUT"INPUT(A,
S)";Z$:IFZ$="S"GOTO352
290 Z$="NO":LOCATE4,14:PRINT
"=ATTACK MODE=":IF((G+(F/7)+
H)/3))DTHEN J=RND(5+G)+5:Z$=
STR$(J):B=B-J
300 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,2,
32,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(AA
,0,1,1,0,AC):DEFMOVE(2)=SPRI
TE(AA,0,1,1,0,AC):POSITION0,
0,150:POSITION1,64,150:POSIT
ION2,50,73:MX=RND(200):MY=RN
D(200):POSITION3,MX,MY
310 DEFMOVE(3)=SPRITE(7,RND(
9),1,RND(50)+35,0,1):POSITIO
N3,MX,MY:MOVE0,1,2,3
320 MOVE0,1,2,3:FORI=1TO400:
B=B+(CARSH(3)=2)*B:NEXT:VIEW
:GOSUB450:LOCATE2,12:PRINT"M
ONSTER ";Z$;" DAMMAGE":PLAY"
T105CBR8":ERA0,1,2,3
330 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,0,1,
1,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(AA,
7,2,32,0,AC):DEFMOVE(2)=SPRI
TE(AA,0,1,1,0,AC):POSITION0,
0,150:POSITION1,64,150:POSIT
ION2,50,73:MX= RND(200):MY=
RND(200):POSITION 3,MX,MY
335 MOVE0,1,2,3
340 J=RND(5):M=M-J
345 MOVE0,1,2,3:FORI=1TO400:
M=M+(CARSH(3)=0)*5:NEXT:VIEW
:GOSUB450:LOCATE2,12:PRINT"Y
OU ";J;" DAMMAGE":PLAY"T105C
BR8":ERA0,1,2,3
350 IFM<0GOTO460
351 IFZ$<>"S"GOTO360
352 IFS<6THEN LOCATE2,16:PRI
NT"YOU CAN'T USE MAGIC!":GOT
O250
352 IFS<6THEN LOCATE2,16:PRI
NT"YOU CAN'T USE MAGIC!":GOT
O250
353 LOCATE4,14:PRINT"=MAGIC
MODE=":LOCATE1,19:INPUT"WHAT
 SPELL";Y$
354 J=0:FORI=0TO3:IFA$(I)=Y$
THEN J=I+1:L=L-5*(J+1)-RND(6
)
355 NEXT:B=B-J*15:Z$="A"
356 LOCATE2,17:PRINT"MONSTER
";J*15;" DAMMGE":PLAY"T2DCAC
"
360 IFR=5 AND B<3CLS:LOCATE5
,15:PRINT"CONGRATULATIONS!":
END
361 IFB>0GOTO250
370 I=RND(51):LOCATE4,14:PRI
NT"YOU GET";I;"EXP!":PLAY"R3
":F=F+I
380 I=RND(151)+50:LOCATE4,15
:PRINT"YOU GET";I;"GLD!":PLA
Y"R5":K=K+I:GOTO60
390 IFRND(5)=3THENLOCATE2,14
:PRINT"OK!":PLAY"R5":GOTO60
400 GOTO250
410 VIEW:RESTORE470:FORI=0TO
E:READ B,C,D:NEXT:B=A ANDB:C
=A ANDC:D=A ANDD
420 IFB>0FORJ=1TO9:LOCATE1,J
:PRINTCHR$(195):NEXT
430 IFC>0FORI=4TO6:FORJ=3TO7
:LOCATEI,J:PRINTCHR$(195):NE
XT:NEXT
440 IFD>0FORJ=1TO9:LOCATE9,J
:PRINTCHR$(195):NEXT
450 LOCATE18,2:PRINTM:LOCATE
18,3:PRINTF:LOCATE18,4:PRINT
G:LOCATE18,5:PRINTH:LOCATE18
,6:PRINTK:LOCATE18,7:PRINTS:
LOCATE18,8:PRINTL:LOCATE16,9
:PRINTR;X;Y:LOCATE16,10:PRIN
TA$:RETURN
460 CLS:LOCATE6,10:PRINT"G A
 M E  O V E R":END
470 DATA2,1,8,4,2,1,8,4,2,1,
8,4
480 DATA20,5,3,1,1,HUMAN,25,
5,4,3,3,AKADAMA,32,10,10,4,0
,PEN,80,20,6,5,2,NUME,125,40
,40,11,0,AODAMA,150,30,60,2,
3,DE HAE,200,70,70,14,0,BIG
KANI,300,60,70,13,3,KOGAMERA
490 DATA 7454545C6C
500 DATA EA70C3CAAA
510 DATA A2CA258AAB
520 DATA AA39AE318E
530 DATA A25493555C
540 DATA A3C25555CA
550 DATA 2583555CAA
560 DATA AEA75559AA
570 DATA A31555559A
580 DATA 3AAAAAAAA9
600 DATA0,0,9,9,5,5,1,4,9,9,
0,0,4,2,7,7
1000 CLS:PRINT"       マア R.P.
G ゴッゴ..."
1001 PRINT"  あ
1002 PRINT" あ
1003 PRINT"あ
1004 PRINT"あ     あ
1005 PRINT"あ      あ
しし
1006 PRINT"あ   あ   あししし      し
  し
1007 PRINT"あ   あ   あ し       し
  し
1008 PRINT"あ    あ あ し ああああ し
  し
1009 PRINT" あ    あ あ し    あ  し
ししし
1010 PRINT" あ    あ あ し    あ  し
  し
1011 PRINT"  あ あ あ  し  あ   し
  し
1012 PRINT"  あ あ   ししし あ   し
  し
1013 PRINT"   あ  し    ああああ
1014 PRINT"     し
     あ
1015 PRINT" □□□し     しし □□□□□
□□□□□あしししし
1016 PRINT"□□□し あああし  し あ  あ
□□□□□あしししし
1017 PRINT"  □し  あ し  し ああ あ
□□□□□あしししし
1018 PRINT"   し  あ しししし あ ああ
  し  あ
1019 PRINT"  し  あああし  し あ  あ
   し
1020 PRINT"  しししししししししししししし
ししし":PRINT
1021 PRINT"      [S] KEY ヲ オシテ
ネ!! "
1022 CGSET1,0:DEFMOVE(0)=SPR
ITE(0,3,1,1,0,0):POSITION0,2
00,50:MOVE0
1023 IFINKEY$="S"ERA0:RETURN
1024 GOTO1022
```

●ファンタジックなM5のパズルゲーム!!

THE PUZZLE

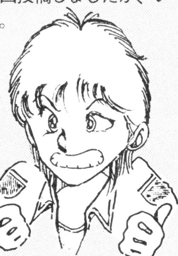
ザパズル

FOR M5 (Pro.,Jr)
BASIC-G

標準打ち込みタイム60分

BY YOU テクノポリスには数回投稿したけど、みんなボツだった……。

M5を使って作ったオリジナルです。テクノポリスには数回投稿しましたが、いずれも没だったナ。で今回もなかばあきらめていました。P.S.。イラストを書いてくれた勝沼、目いっぱい批評してくれた"さとし"みんな、THANKS!





エッチラオッチラ、本格パズルなんだぜ

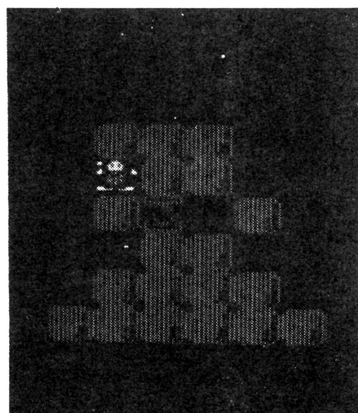
エディットモードまでついていて、自作の面をバシバシ作れる本格パズル。

カーソルキーでピエロを上下左右に動かし、爆弾を下のブルーエリアまで運ぶというパズルなのだが、当然、岩がジャマをしている。よーく考えて動かさないと、岩をひくことはできないので、とりかえしがつかなくなるおそれがある。むかしの有名ゲーム『倉庫番』と同じようなものだ。

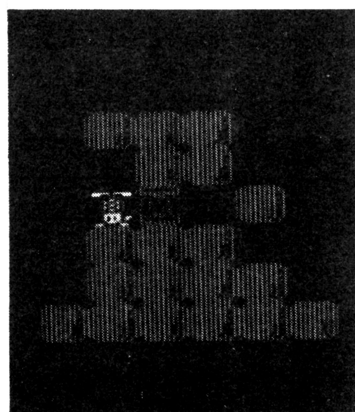
RUNさせるとSelect Modeになり、2を選ぶとメインプログラムを実行。作者の作ってくれた、なかなか手ごたえのある面が6面まで入っている。3を選ぶとEdit Mode。自作面の作り方は、下の解説をよく読んでやってみてくれ。長いあいだ、自分も友だちも楽しめる貴重なパズルだね。

ヘコヘコッと動くキャラクタもなかなかよくできているし、なんといっても、あのシューティングゲームばっかりの（しかし傑作も多い）M5で、初のノンリアルタイム・パズルだってところがニクいっちゃ。

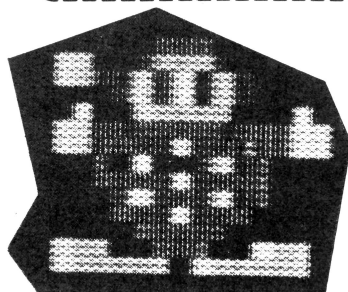
かくいう私は、作者の作った1面を30分トライしてやっとクリアし、2面目をとき、3面目を解けぬままこの原稿を書いているのだった。



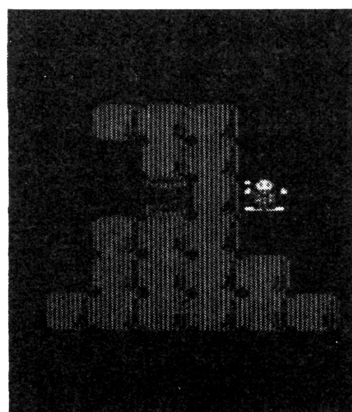
▲え〜と、まずこの岩を下に動かしてみようっと。カーソルキーの⇩。



▲ヘコッとこれで爆弾の出口はできた。次は、ピエロの入口を作るんだけど……。



◀キミの名は知らねどピエロです。



▲グルッとまわってヘコッ。ん、ん、ん？　なんか変だぞ。ずえっ、沈没〜！

■変数リスト

W,Z……ブルーエリア（ゴール）の座標
A……キー入力
X,Y……主人公の座標
B,C……主人公の座標計算用
R……ラウンド数
D,E,F……主人公のキャラクタ定義用

■プログラムの説明

10〜370	初期設定（キャラクタ定義等）
380〜460	キー入力処理・主人公移動
470	ゲームオーバー判定
480〜720	石の移動処理
730	キャラクターのセット
740〜850	パターン製作
860〜930	データのセーブ
940〜1100	初期画面（モード選択等）
1110〜1130	面クリア処理
1140〜1170	ゲームオーバー処理
1180〜1470	画面データ

■ゲームを始めるときの注意

このゲームには、自分でゲームの画面を作る機能が内蔵されています。初期画面で2を押すとEDIT MODEになり、カーソルで主人公を動かし、Z…岩の設置X…爆弾の設置、S…訂正の各キーを押すことにより主人公の位置に表示させることができます。EDIT終了はAキーです。Aを押すとデータのセーブの必要があるか聞いてきます。セーブをする場合は、レコーダーをSAVEの状態にしておき、Yを押してください。自動的にセーブを実行します。セーブの必要のない場合はNを押してください。この画面からゲームが始まります。

作っておいたデータをロードさせるには、レコーダーにデータのテープを入れPLAY状態にしておき、初期画面の1を押します。自動的にロードがはじまります。

〈ウニウニ会話シリーズ〉「ねえねえねえねえ、てぶくろの反対なーんだ？」「ろくぶて」「バンバンバンバンバンバン（6回ぶった音）」「なんでぶつんだよ」「だってろくぶてって言ったじゃないか」「じゃあすいかの反対なーんだ？」「かいす」➡

THE PUZZLE

```
10 Print "USL":mag 2:stchr:cls:console 0:view
20 for I=33 to 57:color I,&60:next:for I=65 to 122:color I,&
C0:next
30 color 32,&40:for I=177 to 181:color I,&80:next
40 for I=187 to 190:color I,&20:next
50 color 128,&40
60 Print cursor(5,5);"WAIT A MINUTE !"
70 for I=&2800 to &3800:vPoke I,vPeek(I)or(vPeek(I)/2)or(vPe
ek(I)/4):next
80 cls 32
90 stchr "3f7fffffffffffffffffffffffffff7f3ffcfefffbfbfffbfffb
ebebebebdbf6fc" to 0
100 stchr "7fe4ff7fa364a969a868a4637fe4ff7ffc06fefcc2a43214d
23422c4fc06fefc" to 4
110 stchr "3f7ffffffffffffffcfefffbfbfffbffffffffffffff7f3ff
bebebebebdbf6fc" to 177,1
120 stchr "7fe4ff7fa364a969fc06fefcc2a43214a868a4637fe4ff7fd
23422c4fc06fefc" to 187,1
130 stchr "0304180800070e101e0b0e07030000008040202000c0e0b0f
0b0e0c080000000" to 8
140 stchr "006365052760610401040100707e000000804040c40606400
04000001cfc0000" to 12
150 stchr "0000020200383000000000000000000000008080003818000
000000000000000" to 16
160 stchr "0f03010100000019171d0f07030000000080c0e080c0a0e0a
0e040c000000000" to 20
170 stchr "000c06068f80800008020000383f000000000018180040004
000800000c00000" to 24
180 stchr "00000808007f7f02000000000000000000000000000000000
000000000000000" to 28
190 stchr "00010307010305070507020300000000f0c08080000000088e
8b8f0e0c0000000" to 32
200 stchr "0000000000000200020001000001000000306060f20202001
04000001cfc0000" to 36
210 stchr "000000000000000000000000000000000000101000fefe600
000000000000000" to 40
220 stchr "0304000000070e1b1e1b0e07030000008040000000c0e0b0b
0b0e0c080000000" to 44
230 stchr "380365650700010401040100707e000038804040c00000400
04000001cfc0000" to 48
240 stchr "00181a1a1818100000000000000000000030b0b0303000000
000000000000000" to 52
250 stchr "0000000103070d0f0d07030000000201000000c0e070d878d
870e000000020c0" to 56
260 stchr "00003f3800000200020000030202011c00007e0e008020802
08000e0a6a4c01c" to 60
270 stchr "000000000000000000000c0c0d0d0c0000000000000000000
008181858581800" to 64
280 joint 1 to 0,1:joint 2 to 1,1
290 scod 2,0:scod 3,0:scod 4,4
300 scol 0,6:scol 1,15:scol 2,4:scol 3,8:scol 4,2
310 W=12:Z=22:R=0
320 alarm$="00:05":on alarm gosub 1140
330 gosub 940
340 cls 32:for I=0 to 31*23:vPoke &3800+I,vPeek(I):next
350 Print cursor(W,Z);"[illegible]";
360 time$="00:00:00":X=16:Y=16:D=8:E=12:F=16
370 alarm on
380 A=inkey(0)
390 if A=0 then D=8:E=12:F=16 else Play "t180s1L32o59+o6b+"
400 B=X/8:C=Y/8
410 if A=29 then goto 1140
420 if(A=54)*(rcrt(B-1,C)=32)*(rcrt(B-1,C+1)=32)then X=X-8:D
=20:E=24:F=28:goto 460
430 if(A=55)*(rcrt(B+2,C)=32)*(rcrt(B+2,C+1)=32)then X=X+8:D
=32:E=36:F=40:goto 460
440 if(A=51)*(rcrt(B,C-1)=32)*(rcrt(B+1,C-1)=32)then Y=Y-8:D
=44:E=48:F=52:goto 460
450 if(A=46)*(rcrt(B,C+2)=32)*(rcrt(B+1,C+2)=32)then Y=Y+8:D
=56:E=60:F=64
460 scod 0,D:scod 1,E:scod 2,F:move 0 on X,Y
470 if rcrt(W,Z-1)=189 then Play "o6L32dec":goto 1110
```

```
480 if(A=54)*(rcrt(B-1,C)=178)*(rcrt(B-3,C)=32)then loc 3 to
 X-16,Y:D=20:E=24:F=28:gosub 730 else goto 510
490 print cursor(B-2,C);"  ↓←←  ";:move 3 to X-32,Y,1
500 if status(3)=1 then goto 500 else print cursor(B-4,C);"あ
い↓←←うえ";:erase 3
510 if(A=55)*(rcrt(B+2,C)=177)*(rcrt(B+4,C)=32)then loc 3 to
 X+16,Y:D=32:E=36:F=40:gosub 730 else goto 540
520 print cursor(B+2,C);"  ↓←←  ";:move 3 to X+32,Y,1
530 if status(3)=1 then goto 530 else print cursor(B+4,C);"あ
い↓←←うえ";:erase 3
540 if(A=51)*(rcrt(B,C-1)=179)*(rcrt(B,C-3)=32)then loc 3 to
 X,Y-16:D=44:E=48:F=52:gosub 730 else goto 570
550 print cursor(B,C-2);"  ↓←←  ";:move 3 to X,Y-32,1
560 if status(3)=1 then goto 560 else print cursor(B,C-4);"あ
い↓←←うえ";:erase 3
570 if(A=46)*(rcrt(B,C+2)=177)*(rcrt(B,C+4)=32)then loc 3 to
 X,Y+16:D=56:E=60:F=64:gosub 730 else goto 600
580 print cursor(B,C+2);"  ↓←←  ";:move 3 to X,Y+32,1
590 if status(3)=1 then goto 590 else print cursor(B,C+4);"あ
い↓←←うえ";:erase 3
600 if(A=54)*(rcrt(B-1,C)=188)*(rcrt(B-3,C)=32)then loc 4 to
 X-16,Y:D=20:E=24:F=28:gosub 730 else goto 630
610 print cursor(B-2,C);"  ↓←←  ";:move 4 to X-32,Y,1
620 if status(4)=1 then goto 620 else print cursor(B-4,C);"さ
し↓←←すせ";:erase 4
630 if(A=55)*(rcrt(B+2,C)=187)*(rcrt(B+4,C)=32)then loc 4 to
 X+16,Y:D=32:E=36:F=40:gosub 730 else goto 660
640 print cursor(B+2,C);"  ↓←←  ";:move 4 to X+32,Y,1
650 if status(4)=1 then goto 650 else print cursor(B+4,C);"さ
し↓←←すせ";:erase 4
660 if(A=51)*(rcrt(B,C-1)=189)*(rcrt(B,C-3)=32)then loc 4 to
 X,Y-16:D=44:E=48:F=52:gosub 730 else goto 690
670 print cursor(B,C-2);"  ↓←←  ";:move 4 to X,Y-32,1
680 if status(4)=1 then goto 680 else print cursor(B,C-4);"さ
し↓←←すせ";:erase 4
690 if(A=46)*(rcrt(B,C+2)=187)*(rcrt(B,C+4)=32)then loc 4 to
 X,Y+16:D=56:E=60:F=64:gosub 730 else goto 720
700 print cursor(B,C+2);"  ↓←←  ";:move 4 to X,Y+32,1
710 if status(4)=1 then goto 710 else print cursor(B,C+4);"さ
し↓←←すせ";:erase 4
720 goto 380
730 scod 0,D:scod 1,E:scod 2,F:play,"t180L32s7o3cd":return
740 X=16:Y=16
750 A=inkey(0):B=X/8:C=Y/8
760 if(A=54)*(X>0)then X=X-16
770 if(A=55)*(X<240)then X=X+16
780 if(A=51)*(Y>0)then Y=Y-16
790 if(A=46)*(Y<160)then Y=Y+16
800 if(A=33)then print cursor(B,C);"あい↓←←うえ";
810 if A=34 then print cursor(B,C);"さし↓←←すせ";
820 if A=25 then goto 860
830 if A=26 then print cursor(B,C);"  ↓←←  ";
840 move 0 on X,Y
850 sleep 2,4:goto 750
860 print cursor(5,22);"SAVE THE DATA ?[y/n]";
870 A=inkey(0)
880 if A=22 then print cursor(5,22);"                    ";:
goto 900
890 if A=38 then print cursor(5,22);"                    ";:
goto 920 else goto 870
900 for I=0 to 31*23:vpoke &00+I,vpeek(&3800+I):next
910 vsave "PUZ DATA",&00,&00+32*24
920 print cursor(5,22);"Game start!";:sleep 1
930 print cursor(5,22);"           ";:goto 350
940 move 0 on 96,144:erase:print cursor(0,0);"┏";rpt$(30,"━"
);"┓";
950 print cursor(0,1);"┃          SORT OF BOMB          ┃";
960 print cursor(0,2);"┗";rpt$(30,"━");"┛";
970 print cursor(7,9);"┏━━━━━━━━━━━━━━━━┓";
980 for I=10 to 14:print cursor(7,I);"┃";cursor(24,I);"┃";:n
ext
990 print cursor(7,15);"┗━━━━━━━━━━━━━━━━┛";
1000 print cursor(8,10);"1----- DATA OLD";cursor(8,12);"2---
-- EDIT MODE"
1010 print cursor(8,14);"3----- PROGRAM";
```


➡人なので0カラグラム。実際にあった会話だそうです。ちゃんちゃん改めベロンベロン!? よーするに何がなんだかわからない会話でした。☆

```
1020 Print cursor(13,17);"UP [@]";cursor(7,18);"LEFT";cursor
(21,18);"RIGHT";
1030 Print cursor(7,19);"[;]";cursor(22,19);"[:]";cursor(12,
20);"DOWN[/]";:move 0 on 118,144
1040 A=inkey(0)
1050 if A<>0 then Play "s1o694"
1060 if A=9 then locate 1,4:old:return
1070 if A=10 then cls 32:goto 740
1080 if A=11 then cls 32:goto 1120
1090 scod 0,8:scod 1,12:scod 2,16
1100 goto 1040
1110 Print cursor(5,0);"TIME=";time$:sleeP 3:Print cursor(5,
24);"■■■■":cls 32
1120 Print cursor(10,10);"ROUND ";R+1:Play "t180s2o6932":sle
eP 1:cls 32
1130 M=(R mod 6)+1:on M gosub 1180,1220,1260,1310,1360,1420:
R=R+1:goto 350
1140 alarm off:cls 32:Print cursor(7,5);"GAME OVER !";
1150 if R>1 then Print cursor(2,7);"You are cleared ";R-1;"r
ound";
1160 sleeP 3:cls:R=0
1170 goto 940
1180 locate 8,6:mPrint(12,4);"  あいあいあい         うえうえうえ        あい
あい      うえ  うえ    "
1190 locate 8,10:mPrint(12,4);"  あいさし  あい     うえすせ  うえ      あい
 あい      うえ  うえ    "
1200 locate 8,14:mPrint(12,4);"  あいあいあいあい     うえうえうえうえ  あいあいあ
いあいあいあいうえうえうえうえうえうえ"
1210 return
1220 locate 8,4:mPrint(10,4);"  あいあいあいあい  うえうえうえうえあい     あい
うえ    うえ  "
1230 locate 8,8:mPrint(10,4);"あい  あい  あいうえ  うえ  うえあい  さしあい
うえ  すせうえ  "
1240 locate 8,12:mPrint(10,4);"あいあい     あいうえうえ      うえあいあいあいあいあ
いうえうえうえうえうえ"
1250 return
1260 locate 6,4:mPrint(14,4);"  あい  あいあいあい     うえ  うえうえうえ  あい
  あいあい  あいあいうえ  うえうえ  うえうえ"
1270 locate 6,8:mPrint(14,4);"  あいあい  あい  あい  うえうえ  うえ  うえあい
  あいあい  あいあいうえ  うえうえ  うえうえ"
1280 locate 6,12:mPrint(14,4);"あい     さし     あいうえ     すせ     うえ
 あいあい  あいあいあい  うえうえ  うえうえうえ"
1290 locate 6,16:mPrint(14,2);"       あいあい          うえうえ     "
1300 return
1310 locate 4,4:mPrint(18,4);"  あいあいあい              うえうえうえ
      あい  あいあいあいあい  あい  うえ  うえうえうえうえ  うえ  "
1320 locate 4,8:mPrint(18,4);"あい       あいあいあい  あいうえ        うえうえ
うえ  うえあいあい  あいあい  あいあいあいうえうえ  うえうえ  うえうえうえ"
1330 locate 4,12:mPrint(18,4);"あいあいあい     さし  あいあいうえうえうえ      す
せ  うえうえ  あい  あい       あいあい  うえ  うえ       うえうえ"
1340 locate 4,16:mPrint(18,2);"  あいあい  あいあいあい        うえうえ  うえう
えうえ    "
1350 return
1360 locate 4,2:mPrint(18,4);"あいあいあいあいあいあいあいあいあいうえうえうえうえうえうえ
うえうえうえあいあいあい     あい  あいあいうえうえうえ     うえ  うえうえ"
1370 locate 4,6:mPrint(18,4);"あい  あいあいあいあいあい  あいうえ  うえうえうえうえ
うえ  うえあい  あい       あい  あいうえ  うえ       うえ  うえ"
1380 locate 4,10:mPrint(18,4);"あい  あいあいさしあい  あいあいうえ  うえうえすせう
え  うえうえあいあいあい       あい  あいうえうえうえ       うえ  うえ"
1390 locate 4,14:mPrint(18,4);"あい  あい  あい       あいうえ  うえ  うえ
     うえあい     あいあいあいあいあい  うえ     うえうえうえうえうえ  "
1400 locate 4,18:mPrint(18,2);"あいあいあいあいあいあいあいあいあいうえうえうえうえうえう
えうえうえうえ"
1410 return
1420 locate 4,2:mPrint(22,4);"  あいあい  あい  あいあいあいあい     うえうえ
うえ  うえうえうえうえ  あいあい  あいあいあいあい  あいあい  うえうえ  うえうえうえうえ  うえうえ  "
1430 locate 4,6:mPrint(22,4);"    あい  あい     あいあい      うえ
うえ    うえうえ    あいあい  あい  あい  あい  あい  うえうえ  うえ  うえ  うえ  うえ  "
1440 locate 4,10:mPrint(22,4);"  あいあいあいあいさしあい  あいあい     うえうえう
えうえすせうえ  うえうえ  あいあい  あい  あい  あい  あい  うえうえ  うえ  うえ  うえ  うえ  "
1450 locate 4,14:mPrint(22,4);"あい  あい  あい  あい  あいあい  うえ  うえ
 うえ  うえ  うえうえ  あいあい     あいあいあいあい     あいうえうえ     うえうえうえうえ     うえ"
1460 locate 4,18:mPrint(22,2);"  あいあいあいあい       あいあい     うえうえう
えうえ       うえうえ  "
1470 return
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「剣道やろうよ」「えーそりゃーめん（面）どう（胴）なこって（小手）」（香川県・ファイターII）☆おもしろいなあ。これはおみごと作品だね。ウニってないけど、3.5カラグラムあげよう。☆

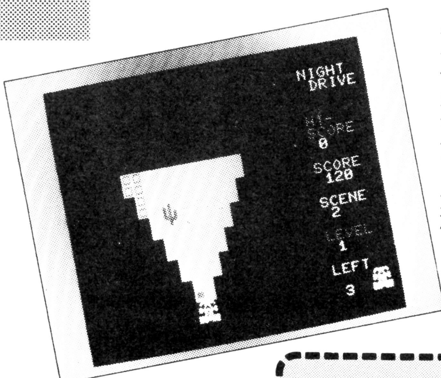
●真夜中のハイウェイにエイリアンが出現!!

NIGHT DRIVE

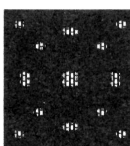
ナイトドライブ

FOR JR-200

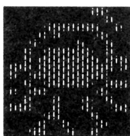
標準打ち込みタイム40分



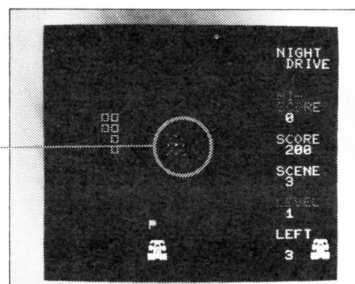
▶2面。サボテンがなんだかブキミ。



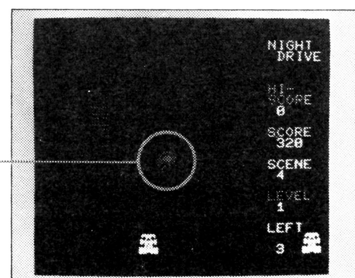
▶ブキミなキャラクタどアップ。



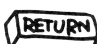
▶どう見てもタコだ！



▲3面目。うーむ、なんだかチラチラした妙な物体がブキミ。



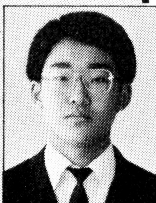
▲ゾゾー、ゾクゾク、ワクワクの4面。このタコみたいなエイリアンがブキミ。



こわい夜のドライブへ行ってみましょう

RUNして、なにかキーを押すとスタート。まず、自分の車の色を選択（0～7）すると、ドライブのはじまりだ。46キーで左右に移動して、障害物をよけながら旗を取っていこう。旗を10本取ると、画面が変わってだんだんブキミになってくる。

BY 今村高志



私が向丘高物理部前部長の今村高志です。

この作品は物理部においてあるJ-200を使って作っちゃったものです。実はこの文章は同じ物理部のS.K氏に頼みました。えっと、あの……私たち物理部では新入部員を募集中。お誘いあわせのうえふるってご入部ください。

写真を見てもらうとわかると思うけど、このゲームの採用された理由は、ライトで照らされた部分しか見えないムズさ、かつ、面があがるとブキミなキャラクタの出てくるスリルにあるのだ。ただ旗を取っていくだけではないところが、わしら好っきゃねん。

■変数リスト
K……キー入力
SC……スコア
HS……ハイスコア
PL( )……走行音用アドレス
CH$( )……各キャラクタ
LF……自分の車の数
LV……レベルの数
X……障害物のX座標
SM……チェックサム用
CO……自分の車の色
LN……ヘッドライトの長さ
CL……ヘッドライトの色

■プログラムの説明
100～140 メインプログラム（車の移動等）
150 障害物にあたったか？
160～190 旗を取ったときの処理
200～220 障害物にあたったときの処理
230～300 ゲームオーバー処理
310～430 各データ読み込み・初期設定
440～490 画面設定等
500～540 マシン語データ
550～680 キャラクタデータ
690～710 サウンドデータ
720～920 デモ画面表示等

■打ち込むときの注意
このプログラムは、マシン語を使用しますので簡単なチェックサムが付いています。プログラムを打ち込みましたら、かならずセーブしたのちにRUNを実行してください。もしデータが誤まっている場合は、Data Error と表示されますので500～540の各行のデータをチェックしてください。

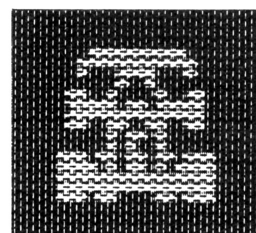
NIGHT DRIVE

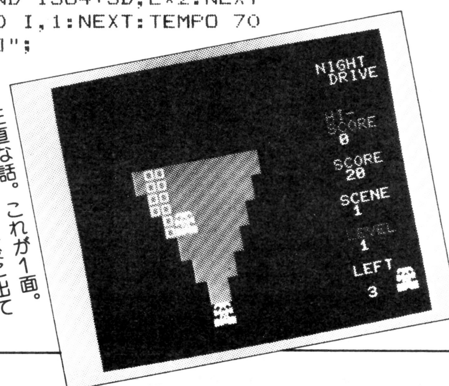
```
100 GOTO 310
110 PICK K:M=(K=29)-(K=28):C=C-1:PLAY "B",PL(1+M)
120 IF C<LV THEN LOCATE INT(RND(1)*10)+X,1:PRINT CH$(INT(RND(1)*3));:C=8
130 X=X+M:E=USR($5000,,32+M):IF E THEN 150
140 GOTO 110
150 IF E>4 THEN 200
160 COLOR 7:SC=SC+10:LOCATE 25,11:PRINT SC;:COLOR 0:SOUND 5000,1
170 IF MOD(SC,100) THEN E=USR($5031,,CO):GOTO 110
180 FOR I=2000 TO 6000 STEP 100:SOUND I,1:NEXT
190 COLOR 7:LOCATE 25,14:PRINT SC/100+1;:E=USR($504D):E=USR($5031,,0):GOTO 440
200 BEEP:LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 50:SOUND RND(1)*150,1:COLOR ,MOD(I,2)+1,3:NEXT
```


ポシェット裏面場
〈ウニウニ会話シリーズ〉「ねえねえゆみちゃん、よーこさんて不吉だと思わない？」「どーして？」「不吉ねー、ふきつねー」（新潟県・風来）☆載せたあたしも悪いけど、書いたあなたがもっと悪い。八つ裂きもんだね。3カラグラム。☆

```
210 COLOR ,0,3:LF=LF-1:IF LF=-1 THEN 230
220 COLOR 7:LOCATE 25,21:PRINT LF;:E=USR($504D):GOTO 460
230 FOR I=5000 TO 1000 STEP -100:SOUND I,1:NEXT
240 COLOR 2:LOCATE 7,10:PRINT "GAME OVER!":FOR I=0 TO 4000:NEXT
250 COLOR 7:IF SC<=HS THEN 280
260 HS=SC:LOCATE 25,8:PRINT HS;:LOCATE 5,5:PRINT "You get Hi-score!";
270 RESTORE 690:FOR I=0 TO 16:READ SD,L:SOUND 1584+SD,L*2:NEXT
280 LOCATE 5,15:PRINT "Try again(y/n)?"
290 PICK K:ON ((K=121)+(K=110)*2)+1 GOTO 290,370,300
300 CLS:PRINT "Bye bye!":END
310 POKE $CA00,1:POKE 0,0:COLOR 6,0:CLS:TEMPO 70
320 DIM CH$(3):PL(0)=$505F:PL(1)=$5061:PL(2)=$505F
330 FOR I=0 TO 1:CH$(I)="ﾀﾁ"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"ﾂﾃ":NEXT:CH$(2)="ｵ"
340 FOR I=$5000 TO $5062:READ A$:A=VAL("$"+A$):POKE I,A:SM=SM+A:NEXT
350 IF SM<>11856 THEN BEEP:PRINT "Data Error!":END
360 FOR I=$D588 TO $D5AF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
370 IF DM=0 THEN GOSUB 720:DM=1
380 CLS:RESTORE 570:LF=3:SC=0:LV=1:C=8
390 COLOR 7:LOCATE 5,5:PRINT "INPUT COLOR (0-7)"
400 PICK K:IF K<48 OR K>55 THEN 400
410 CO=K-48:COLOR 0:CLS
420 FOR I=0 TO 12:READ Y,A$,MC:COLOR MC:LOCATE 25,Y:PRINT A$:NEXT
430 LOCATE 25,8:PRINT HS;
440 READ LN,CL:IF LN THEN LV=LV+1:LOCATE 25,17:PRINT LV;:RESTORE 600:GOTO 440
450 FOR I=$D600 TO $D61F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
460 FOR I=$C76A TO $C625 STEP -65
470 FOR J=1 TO (LN+1)*2:POKE I+J,CL:POKE I+J-32,CL:NEXT:LN=LN+1:NEXT:LN=0
480 COLOR 0,0:LOCATE 0,0:PRINT SPC(4);"□□";SPC(11);"□□";SPC(13);:X=6
490 E=USR($5031,,CO):FOR I=0 TO 23:E=USR($5000,,32):NEXT:GOTO 110
500 DATA B7,50,0D,CE,C3,FF,A6,00,81,B4,23,04,A7,20,6F,00,09,8C,C0,FF
510 DATA 26,F0,CE,C1,1F,A6,20,A7,00,09,8C,C0,FF,26,F6,CE,C3,8B,A6,00
520 DATA AB,01,AB,20,AB,21,80,CA,39,CE,C7,8B,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21
530 DATA CE,C3,8B,86,B1,A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,CE,C3,FF
540 DATA A6,00,81,B4,23,02,6F,00,09,8C,C0,FF,26,F2,39,FF,07,FF,02
550 DATA 1F,3F,23,02,64,7D,7F,66,F8,FC,C4,40,26,BE,FE,66,05,04,ED,F5
560 DATA FF,FF,EC,00,A0,A0,B7,AF,FF,FF,37,00,00,7E,7E,7E,7E,40,40,40
570 DATA 2,"NIGHT",6,3," DRIVE",6,6,"HI-",4,7,"SCORE",4,10,"SCORE",6,11," 0",7
580 DATA 13,"SCENE",5,14," 1",7,16,"LEVEL",2,17," 1",7
590 DATA 19,"LEFT",3,20,"    ｱｲ",7,21," 3  ｳｴ",7
600 DATA 00,15,1F,3F,23,02,64,7D,7F,66,F8,FC,C4,40,26,BE,FE
610 DATA 66,05,04,ED,F5,FF,FF,EC,00,A0,A0,B7,AF,FF,FF,37,00
620 DATA 00,28,00,01,09,1D,1D,1D,1D,1D,80,C0,C0,C0,C0,C8,DC
630 DATA DC,1D,1F,1F,0F,01,01,01,01,DC,DC,FC,FC,F8,C0,C0,C0
640 DATA 00,06,80,01,00,10,00,00,00,41,01,80,00,08,00,00,00
650 DATA 82,41,00,00,00,10,00,01,80,82,00,00,00,08,00,80,01
660 DATA 00,02,00,00,07,0A,10,27,2F,EF,18,04,F2,08,44,E4,F7
670 DATA FD,9F,27,98,22,E2,06,09,18,F8,E7,08,24,23,10,08,90
680 DATA 1,1
690 DATA 0,4,-1584,4,0,2,-1584,1,0,2,-1584,1,0,15
700 DATA 80,7,0,7,80,7
710 DATA 0,4,-1584,4,0,2,-1584,1,0,2,-1584,1,0,15
720 FOR I=0 TO 60:COLOR RND(1)*4+3:LOCATE RND(1)*31,RND(1)*20:PRINT "・";:NEXT
730 RESTORE 830:LOCATE 0,5:COLOR 5
740 FOR I=0 TO 1
750 FOR J=0 TO 4:READ A$:PRINT SPC(4+I*2);A$:NEXT
760 PRINT:PRINT:NEXT
770 LOCATE 15,20:PRINT "by T.Imamura"
780 RESTORE 690:FOR I=0 TO 16:READ SD,L:SOUND 1584+SD,L*2:NEXT
790 TEMPO 30:FOR I=100 TO 6000 STEP 30:SOUND I,1:NEXT:TEMPO 70
800 COLOR 7:LOCATE 9,22:PRINT "[Hit any key]";
810 PICK K:IF K=0 THEN 810
820 RETURN
830 DATA □□  □□□  □□  □ □ □□□
840 DATA □ □  □  □    □ □  □
850 DATA □ □  □  □ □  □□□  □
860 DATA □ □  □  □  □ □ □  □
870 DATA □ □ □□□  □□  □ □  □
880 DATA □□  □□□  □□□ □ □ □□□
890 DATA □ □ □  □  □  □ □ □
900 DATA □ □ □□□   □  □ □ □□
910 DATA □ □ □  □  □  □ □ □
920 DATA □□  □  □ □□□  □  □□□
```




▲これがキミのマイカー。



▲正直な話。これが1面。どうして1面が最後に出てくるのか、それがブキミ。

●伝統と信頼とワンパターンの数字パズル!!

MOOB モーブ

FOR PASOPIA 7

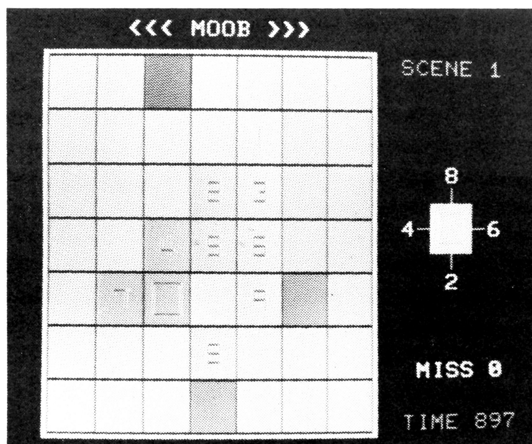


数字とニラメッコしてアイデアをしぼりだしています。

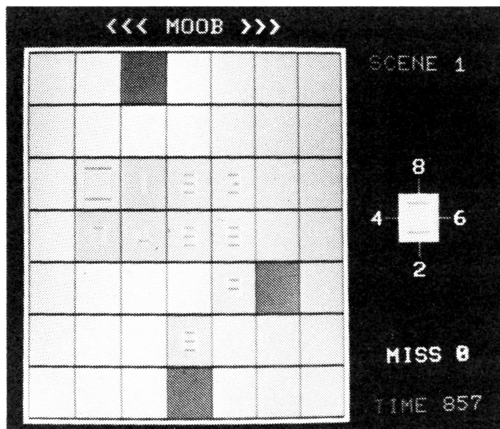
最近は数字を使ったパズルばかり作っていますが、今回のは解けないと前に進めませんから、まあ、早い人で30分、おそい人で一生かかるでしょう。数というのは、なにか魅力がありますよね。数字とニラメッコしているとアイデアが浮かんでくるのです。ポシェットにのったのはみんな数字に関わるものばかりです。

BY 峠 恒司

標準打ち込みタイム40分



◀7を避難させておいて、8を入れるんだもんね。青いブロックは障害物。



▶これからグルリと回って8をひきだしに行くのだ。めんどくさそう……。



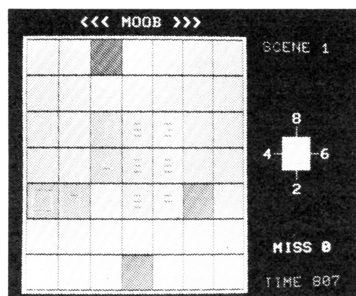
伝統のシブサと教師の誠実さのパズル

おなじみ、PASOPIA 7で数字のパズルしか作らない、広島の学校の先生・峠（たお）くんの作品。はっはっは、先生をくんづけしてしまった。でも、わしと同じ年だもんね。

ところで、要するに数字パズルである。だが、今回のはことに根が深く、伝統のシブサさえ感じる。わびさび特集に入れようかと思ったほどだ。

問題のパターンは9つある。とりあえず、タオ製だが、自分でも作れるのでチェックポイントを参照しよう。

テンキーで上下左右に黄色いコマを動かし、バラバラの数字をテンキーの配列と同じようにならべかえれば1面完成だ。ただし、押すことはできてもひくことはできないので、困ってしまった人用に自殺キー[M]が用意されている。制限時間は15分。ミス4回で1面にもどってしまうので、がんばるように。リプレイは[RETURN]。



▲はいつ。いつのまにか最後の一手。バシッとはめこめば、次の面です。

■変数リスト

A(,)……各マス目に何があるか
KX,KY……コマを表示する座標
K……各コマの番号
E……ミスの回数
X,Y……黄色のコマの座標
X1,Y1……黄色のコマの座標増分
S……面数（問題番号）
F……数字のコマが移動可能か
TI……制限時間

■プログラムの説明

10〜 20　初期設定
30〜110　初期画面設定
120〜300　ゲーム画面表示
310〜320　タイム表示
330〜350　ミス処理
360〜380　キー入力処理
390〜470　コマ移動処理
480〜500　完成の判定
510〜540　面クリア処理
550〜580　ゲームオーバー処理
590〜750　コマ表示
760〜860　問題のデータ

■チェックポイント

問題のパターンが、770行以降に入っています。0は空白、1〜9が各コマ、10が黄色のコマ、11が青色の障害物になっています。自分で面を作ってみてもおもしろいと思います。いい面ができましたら、ポシェットに送ってください。

うまくいけば、プレイバック　チェックポイントにのります。　（エイキチ）

MOOB

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 FOR M=0 TO 8:FOR N=0 TO 8:A(M,N)=11:N
EXT:NEXT
30 'ｶﾞﾒﾝ
40 COLOR 5:CLS:LOCATE 13,0:PRINT"<<< MOO
B >>>"
```




〈MOOB〉パズルゲームは大好き。残念だったのは2面しかやらなかったこと。なんでって？　原稿〆切日にゲームをやってると原稿が書けないんだもん。今度ゆっくり楽しもうっと！

```
50 LINE(63,13)-(235,185),7,B:LINE(64,14)
-(234,184),7,B
60 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE
34,14:PRINT "2"
70 LOCATE 31,11:PRINT "4      6"
80 LINE(257,91)-(294,91),4:LINE(276,73)-
(276,109),4
90 KX=265:KY=80:K=10:GOSUB 610
100 RESTORE 770:FOR N=1 TO 7:FOR M=1 TO
7:READ K:GOSUB 600:NEXT:NEXT
110 GOTO 560
120 'ﾓﾝﾀﾞｲ
130 S=1
140 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS
 0"
150 IF S>9 THEN CLS:LOCATE 13,10:PRINT"ｵ
ﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ!!":END
160 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "SCENE";S
170 ON S GOTO 180,190,200,210,220,230,24
0,250,260
180 RESTORE 780:GOTO 270
190 RESTORE 790:GOTO 270
200 RESTORE 800:GOTO 270
210 RESTORE 810:GOTO 270
220 RESTORE 820:GOTO 270
230 RESTORE 830:GOTO 270
240 RESTORE 840:GOTO 270
250 RESTORE 850:GOTO 270
260 RESTORE 860
270 FOR N=1 TO 7:FOR M=1 TO 7:READ K:A(M
,N)=K:GOSUB 600
280 IF K=10 THEN X=M:Y=N
290 NEXT:NEXT
300 WHILE INKEY$<>"":WEND
310 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
320 PLAY "O4L20GEGEGBL8G":TI=TIME+900
330 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT"TIME";TI-
TIME:IF TI-TIME<=0 THEN 350
340 C$=INKEY$:IF C$<>"M" AND C$<>"m" THE
N 370
350 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MI
SS";E
360 IF E=4 THEN 550 ELSE PLAY"O2L4C":GOT
O 170
370 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$
="2")
380 IF (X1=0 AND Y1=0) OR A(X+X1,Y+Y1)=1
1 THEN 330
390 F=0:IF A(X+X1,Y+Y1)=0 THEN 450
400 IF A(X+2*X1,Y+2*Y1)<>0 THEN 330
410 IF X+2*X1=1 OR X+2*X1=7 OR Y+2*Y1=1
OR Y+2*Y1=7 THEN F=1
420 A(X+2*X1,Y+2*Y1)=A(X+X1,Y+Y1)
430 M=X+X1:N=Y+Y1:K=0:GOSUB 600
440 PLAY "O5L32C":M=X+2*X1:N=Y+2*Y1:K=A(
X+X1,Y+Y1):GOSUB 600
450 A(X,Y)=0:M=X:N=Y:K=0:GOSUB 600
460 X=X+X1:Y=Y+Y1:M=X:N=Y:K=10:GOSUB 600
470 A(X,Y)=10:IF F=1 THEN 350
480 'ｶﾝｾｲｶ?
490 T=1:FOR N=3 TO 5:FOR M=3 TO 5:IF A(M
,N)<>T THEN 330
500 T=T+1:NEXT:NEXT
510 'ｵﾜﾘ
520 S=S+1:PLAY"O3T120L16AP16AP32AP16L8AP
8","O4T120L16EP16EP32EP16L8EP8"
530 PLAY"O3T120L16A#P16AP32A#P16L4AP16BP
32L16BP32L3C#","O4T120L16FP16EP32FP16L4E
P16GP32L16GP32L3A"
540 FOR H=0 TO 3:FOR CL=7 TO 3 STEP -1:C
OLOR=(3,CL):FOR I=0 TO 300:NEXT:NEXT:NEX
T:GOTO 140
550 PLAY"O3L16BA#AG#GF#FED#D","O2L16BA#A
G#GF#FED#D"
560 LINE(80,167)-(216,175),0,BF
570 COLOR 6:LOCATE 10,21:PRINT"PUSH 'RET
URN' KEY"
580 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 570 ELSE 13
0
590 'ｺﾏﾉ ｽｳｼﾞ
600 KX=24*M+42:KY=24*N-8
610 IF K=0 OR K>=10 THEN 630
620 LINE(KX,KY)-(KX+22,KY+22),5,BF
630 ON K+1 GOTO 640,650,660,670,680,690,
700,710,720,730,740,750
640 LINE(KX,KY)-(KX+22,KY+22),3,BF:RETUR
N
650 LINE(KX+11,KY+7)-(KX+11,KY+15),2:RET
URN
660 LINE(KX+8,KY+7)-(KX+14,KY+7),2:LINE
-(KX+14,KY+11),2:LINE -(KX+8,KY+11),2:LI
NE -(KX+8,KY+15),2:LINE -(KX+14,KY+15),2
:RETURN
670 LINE(KX+8,KY+7)-(KX+14,KY+7),2:LINE
-(KX+14,KY+15),2:LINE -(KX+8,KY+15),2:LI
NE(KX+11,KY+11)-(KX+13,KY+11),2:RETURN
680 LINE(KX+8,KY+9)-(KX+8,KY+13),2:LINE
-(KX+14,KY+13),2:LINE(KX+12,KY+7)-(KX+12
,KY+15),2:RETURN
690 LINE(KX+14,KY+7)-(KX+8,KY+7),2:LINE
-(KX+8,KY+11),2:LINE -(KX+14,KY+11),2:LI
NE -(KX+14,KY+15),2:LINE -(KX+8,KY+15),2
:RETURN
700 LINE(KX+14,KY+7)-(KX+8,KY+7),2:LINE
-(KX+8,KY+11),2:LINE -(KX+14,KY+15),2,B:
RETURN
710 LINE(KX+8,KY+9)-(KX+8,KY+7),2:LINE -
(KX+14,KY+7),2,B:LINE -(KX+14,KY+15),2:R
ETURN
720 LINE(KX+8,KY+7)-(KX+14,KY+15),2,B:LI
NE(KX+9,KY+11)-(KX+13,KY+11),2:RETURN
730 LINE(KX+8,KY+7)-(KX+14,KY+11),2,B:LI
NE -(KX+14,KY+15),2,B:RETURN
740 LINE(KX,KY)-(KX+22,KY+22),6,BF:LINE(
KX+4,KY+4)-(KX+18,KY+18),1,B:RETURN
750 LINE(KX,KY)-(KX+22,KY+22),1,BF:RETUR
N
760 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,2,3,0,0,0,0,4,5,6,0,0,0,0,7,8,9,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
780 DATA 0,0,11,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
0,0,2,3,0,0,0,0,4,5,6,0,0,0,0,7,10,9,11,
0,0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,11,0,0,0
790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,0,0
,6,9,3,0,0,0,0,2,10,5,0,0,0.0,1,4,7,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
800 DATA 0,0,0.0,0,0,0,0,0,5,8,3,0,0,0.4
,0,0,0,2,0,0,9,0,0,0,11,0,0,7,0,0,0,6,0,
0,0,1,11,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0
810 DATA 11,0,0,11,0,0,11,0,0,5,6,9,0,0,
0,2,0,0,0,3,0,0,7,0,0,0,8,0,0,4,0,0,0,1,
0,0,0,0,10,0,0,0,11,0,0,11,0,0,11
820 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,0,11,6.0,0,
11,8,0,3,0,0,0,0,0,9,0,0,0,0,0,7,0,1,11,
0,0,4,11,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,10
830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,8,0,2,0,0.0
,0,10,0,11,0,0,11,7,0,3,11,0,0,11,0,1,0,
0,0,0,6,0,4,0,9,0,0,0,0,0,0,0,0
840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,11,9,8,7,11,0,0
,0,0,10,0,0,0,0,0,6.5-4.0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,11.3,2,1,11,0,0,0,0,0,0,0,0
850 DATA 0,0,11,11,0,0,0,0,0,0,4,0,3,0,0
,0,0,6,0.2,0,11,0,0,8,0,5,11,11,0,0,7,0,
9,0,0,0,0,1,0,10,0,0,0,0,11,11,0,0
860 DATA 0,0,0,11,0,0,0,0,4,0,10,0,3,0,0
,0,5,0,6,0,0,11,0,0,9,0,0,11,0,0,8,0,2,0
,0,0,1,0,11,0,7,0,0,0,0,11,0,0,0
```


ポシェット裏面場 〈ウニウニ会話シリーズ〉「こらっ、なぜおれをそんなにじろじろ見るんだ」「だっておれの名前はじろうだもん」（福岡県・桜木太郎クン）☆くだらねエーと言いつつ載せてしまった。なんちゃらかんちゃらウニってほしいなー。2カラグラム。☆

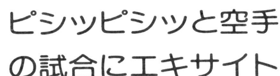
●必殺・牛殺しの演武が待ちどおしい!!

空手

FOR PB-100/100F/110＋増設RAM,PBファミリー

▲審判のかけ声風に、ちょっとのあいだ表示されて、いきなり試合にはいる。

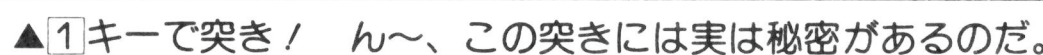
標準打ち込みタイム30分



ピシッピシッと空手の試合にエキサイト

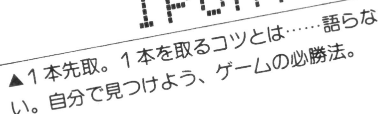
ポシェット№1の『BOXING』でカシオの人をうならせた林貴弘格闘技大臣の新作。今度は空手だ。

RUNすると、タイトルデモ(この途中でⓇを押すと前回の継続になる。でもはじめてのときは押さないように)。デモ終了後、ちょっとのあいだ、"HAZIME!"と表示されて、ゲームスタート。プレイヤーはΩで相手は♣だ。右端に表示されているのは残り時間。



▲①キーで突き! ん〜、この突きには実は秘密があるのだ。

①キーで相手の攻撃を受け、③キーで突きをくりだす。技は、はっきりいって突きしかない。まあ、PBの画面で飛びげりやまわしげりはむずかしいだろうなあ。

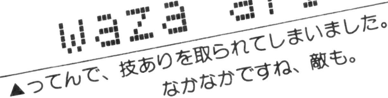


▲1本先取。1本を取るコツとは……語らない。自分で見つけよう、ゲームの必勝法。

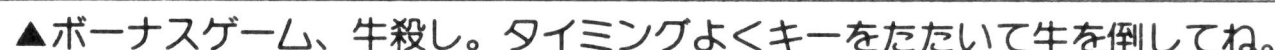


▲相手の攻撃。うっ、③キーを押さなくちゃ……。おおっだめだ!

1試合勝つごとにボーナスステージもある。ところで、ある勝ち方をしないと、せいぜい3試合どまりなんだって。その方法は……教えない。

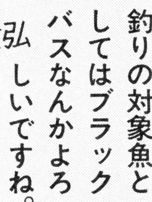


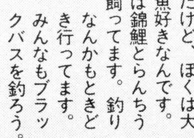
▲ってんで、技ありを取られてしまいました。なかなかですね、敵も。



▲ボーナスゲーム、牛殺し。タイミングよくキーをたたいて牛を倒してね。

BY 林 貴弘





釣りの対象魚としてはブラックバスなんかよろしいですね。

ども、林です。みなさん、ゲームしてますか。ぼくはといえば、PB−100用のゲームをいろいろ作っております。さてさて、話は変わるんだけど、ぼくは大の魚好きなんです。今は錦鯉とらんちうを飼ってます。釣りなんかもときどき行ってます。みんなもブラックバスを釣ろう。

■変数リスト

A……相手動き用
B……牛位置
D……演武選択
E……スコア
F……スペシャルボーナス
G……1本・技あり判定
H……ハイスコア
I……プレイヤー1本・技ありの数
J……相手1本・技ありの数
K……難易度
L……ボーナス
M……ハイスコアラーの段数
N$……ハイスコアラーの名前
O……試合数
P……演武キー入力待ち
Q……かわらなどの割れ表示
R……かわらなどの割れ数
S$……割れキャラクタ
T……試合時間
U……突きの判定フラグ
V……デモ
W……デモ
X……ループカウンタの終値
Y……突き・受け数
Z……ループカウンタ
$……演武のキャラクタ

■プログラムの説明

P0
5〜20 デモ、初期設定
25 試合数表示
30 時間かせぎ
35 「始め!」表示するかの判定
40 キャラクタ表示、キー入力
50〜80 プレイヤーの攻撃
85〜115 相手の攻撃
125〜130 1本・技あり表示
150〜170 勝ち・負け
180〜320 演武
350 スコア表示
355 ハイスコアかの判定
P1 ボーナス表示ルーチン
P2 「始め!」表示
P8 ループカウンタ
P9 ループカウンタ

■チェックポイント

作者クンの話によれば、試合中「受け」の①キーを押しても「受け」ができないときがあるけど、これはバグではなくずうっと「受け」をして判定勝ちに持ち込むというセコイ勝ち方をできないようにするためなんだって。それからもう1つ、7試合目からは少しでも長く③キーを押していると反対にやられちゃいます。 (もえ)

〈ウニウニ会話シリーズ〉「このぼうし、どいつ(ドイツ)んだ?」「しらんす(フランス)」「おらんだ(オランダ)」(埼玉県・川島義隆クン)☆国の名前シリーズね。もっともっと考えてネ! 1カラグラム。☆

空手

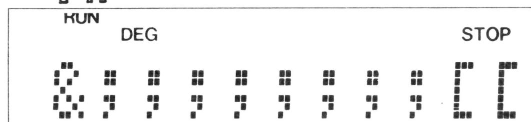
```
P0
  5 FOR V=1 TO 3: FOR W=1 TO 12:$="°o Karate °o"
 10 PRINT MID(W,1);: NEXT W: GOSUB #9: NEXT V: IF KEY="R" THEN 25
 15 D=0:K=3:O=1:A=1:E=0
 20 PRINT " Hi:";H;-M;"dan:";N$;
 25 GOSUB #9: PRINT CSR2;O;" siai";:I=0:J=0:G=1
 30 FOR T=29 TO 1 STEP -.5: IF O≤3;X=28-O↑3: GOSUB #8
 35 IF G≠0; GOSUB #2
 40 PRINT : PRINT CSR2;"Ω"; CSR6;"†"; CSR9; INTT;: IF KEY≠"3" THEN 85
 50 PRINT CSR2;" Ω-･";:Y=Y+1:A=A+.5: IF A>12;A=12
 55 IF O≥7; IF KEY="3" THEN 90
 60 IF RAN#+A/13≥1; PRINT CSR6;"･†";: GOTO 85
 65 PRINT CSR6;"'†";: GOSUB #8: PRINT CSR6;" µ";
 70 G=2:I=I+.5: IF RAN#*4>1; IF Y≥4; IF Y≤6;G=1:I=I+.5:E=E+1E3
 75 IF Y=3;A=0
 80 GOTO 125
 85 IF RAN#*K≤2 THEN 150
 90 PRINT CSR3;"･-†";:Y=Y+1
 95 IF KEY="1"; PRINT CSR1;"Ω･";:Y=Y+1: IF FRAC(T/10)≠.1 THEN150
100 PRINT CSR1;"Ω'";: GOSUB #8: PRINT CSR1;"µ ";
115 G=1:J=J+1: IF RAN#*3≥2;G=2:J=J-.5
125 GOSUB #9: IF G=1; PRINT CSR4;"1pon!";
130 IF G=2; PRINT " waza ari";
150 IF I<2; IF J<2; NEXT T: PRINT : PRINT " Hantei";: GOTO 160
155 GOSUB #9: PRINT " 2hon ";
160 IF I≤J; PRINT "make";: GOTO 350
165 PRINT "gachi";:D=D+1:O=O+1:K=K+1:L=T*100: GOSUB #1
170 IF FRAC(O/10)=.1;A=O/2
180 PRINT "o=o Enbu o=o";: GOSUB #9:Q=0
185 IF D=2; PRINT " kawara";:Q=9:$="[[":S$=";"
190 IF D=4; PRINT " koori";:Q=8:$="00":S$=">"
195 IF D=6; PRINT " block";:Q=7:$="□□":S$="ε"
200 IF D=8; PRINT " isi";:Q=6.5:$="■■":S$="%"
205 IF D=10; PRINT "tekkotu";:Q=6:$="HH":S$="X":D=0
210 IF Q=0 THEN 280
215 PRINT " wari";: GOSUB #9: PRINT CSR2;$+$+$+$+$;
220 PRINT CSR0;"G ";: FOR P=2 TO 5 STEP .07: IF KEY=""; NEXT P: GOTO 230
225 Q= INTP: GOTO 235
230 PRINT CSR0;" G";: IF KEY="" THEN 220
235 PRINT CSR0;" &";:R= INT( RAN#*5.5+Q): IF R>11;R=11
240 FOR Q=2 TO R: PRINT CSRQ;S$;: NEXT Q
245 L=(R-1)*100: IF R<11 THEN 270
250 GOSUB #9: PRINT "  Perfect!";: GOSUB #9
255 PRINT "  ×1000 key!";
260 F= INT( RAN#*5+1.2)
265 PRINT CSR0;F;:L=F*1E3: IF KEY="" THEN 260
270 GOSUB #1: GOTO 350
280 PRINT " usi gorosi";:$="≤■z,":B=9:U=0
285 GOSUB #9: PRINT CSR1;"Ω"; CSR8;$;:X=350: GOSUB #8
295 B=B-1: PRINT CSRB;$;
300 IF KEY≠""; IF U=0;U=1: PRINT CSR2;"-･";: IF B=4 THEN 320
305 IF B≠1 THEN 295
310 PRINT CSR0;"µ";$;"Heta!";: GOTO 350
320 GOSUB #9: PRINT "'¥'_x■_2000";:E=E+2E3
350 GOSUB #9: PRINT " Score";E;: GOSUB #9: IF I>J THEN 25
355 IF E>H; INPUT " Name",N$:H=E:M=O: IF M>9;M=10

P1
 10 GOSUB #9: PRINT " Bonus";L;:E=E+L: GOTO #9

P2
 10 GOSUB #9: PRINT CSR3;"Hazime!";:X=50:Y=0:G=0: GOTO #8

P8
 10 FOR Z=0 TO X: NEXT Z:X=100: RETURN

P9
 10 FOR Z=0 TO 350: NEXT Z: PRINT : RETURN
```



▲ボーナスゲーム、かわら割り。画面をたてにして見よう。キをたたいてかわらが全部割れると数字が回る。hit any key!

ポシェット裏面場 〈ウニウニ会話シリーズ〉「ねえ、このハングライダーどれくらい飛ぶの？」「そうだなあ、2時間半ぐらいだあ」（北海道・中野尚弘クン）☆またまた、だじゃれシリーズ。本来のウニウニを大切にしてネ。3カラグラム。☆

●ダブルアップでギャンブルの厳しさを知れ!!

PB-POKER

ピービーポーカー

FOR PB-100/100F/110＋増設RAM,PBファミリー

RUN DEG
BET?

▲かけ点入力。ギャンブルの勝負は、まずここのかけぐあいからはじまるのだ。

標準打ち込みタイム30分

RUN DEG
♣7♦K♥4♣T♦3 ▪

▲キミの手札。右端のドットを[1][3]で数字などに変えて、カードの選択をしていく。



RUN DEG STOP
* 3 card *

▲わーい！ スリーカードできっ。さて、ダブルっちゃうぞ。

RUN DEG STOP
[1]・・・DOUBLE

▲ここで1を押してダブル。あたれば、さらに大きくなるのだ。

RUN DEG STOP
*You lose !!

▲ダブルアップゲームではずれたとき。0点です！



ギャンブルのきびしさと楽しさいっぱい

このポーカーのルールは、なんと、実際に現金をかけて地下室で行われた非合法のポーカーゲーム機と同じルールなのだ！ といっても、ただの遊びとしてもゲームセンターにおいてあったけどね。

はじめにタイトル、持ち点が表示され、かけ点を、入力。かけ点は0や持ち点より多いとだめ。入力がおわると、自分の札が表示され、少し立つとまたキー入力待ちになる。

右端の表示を、[1][3]キーを押して変えると、1～5の数字になる。[Z]キーを押すと、左からその数字だけ数えたところの札を捨てることができるのだ。←のときだと、キャンセル。↓のときだとOKになる。

それでいいときは、札の結果を表示して、役を調べ、役がないと次の勝負。

役ができたときは、[1]でTAKE（テイク）、[3]でDOUBLE（ダブル）を選び、[Z]キーを押す。TAKEのときはそのまま得点が入り、DOUBLEのときは、ダブルアップゲームになる。そして裏になったカードが1～6か、8～13を予想するのだ。1～6なら、[1]＋[Z]、8～10なら[3]＋[Z]。あたると得点が倍、はずれると0。この繰り返しで高得点がねらえるところが、こわいところだ。



BY 土谷之雄

焼ソバを3個食ってもらった遊コンで作ってみました。



ぼくが持っているポケコンはPB-100の家族だと思うでしょう。ところが、このポケコンは、遊コンなのです。約1年ほどまえ、焼ソバ3個食べたらあたってしまいました。あと、PC-8801を持ってます。ほとんどゲームばっかりですが……。

■変数リスト

A……もち金
B……かけ金
C,D……FOR TOのカウンター
E……倍率
F……ちょっとした判断
H$……KEY入力
N(0)～N(9)……マーク
X(0)～X(9)……数
$……トランプのデータ、キーのデータ

■プログラムの解説

P0
5　初期設定
10～25　かけ金入力
25～50　トランプ配り、表示
55～80　キー入力の処理
85～95　トランプの交換
100～175　役の有無
　100～135　ペアー
　140　フラッシュ
　145～175　ストレート
180　当たったときの処理
185～195　はずれor（フラッシュ）
P1　トランプ表示　1枚
P2　トランプ表示　5枚
P5　当たったときの処理
　5　1ペアーだったか？
　10～25　とるかかけるか？
　30～50　トランプが大か小か？
　55～75　当たったか？

〈ウニウニ会話シリーズ〉「会社に行くパパと見送りのママどっちがすもう強いの？」「おくり出しでママの勝ちー！」（滋賀県・はなげ）☆ペンネームが気に入ったから3カラグラム。☆

PB-POKER

```
P0
  5 VAC : PRINT "♦PB-POKER ♦":$="A23456789TJQK♠♥♦♣ZXCVBNMK":A=10
 10 PRINT "CREDIT";A: IF A≦0; PRINT CSR11;" GAME OVER  ": GOTO 5
 15 INPUT " BET",B:B= INTB: IF B≦0 THEN 15
 20 IF B>A THEN 10
 25 A=A-B: FOR C=0 TO 9
 30 N(C)= INT( RAN#*4)+14:X(C)= INT( RAN#*13)+1: IF C=0 THEN 45
 35 FOR D=0 TO C-1: IF N(C)=N(D); IF X(C)=X(D) THEN 30
 40 NEXT D
 45 IF C<5; GOSUB #1
 50 NEXT C: PRINT CSR11;"･";
 55 E=0: FOR C=0 TO 4:I(C)=-1: NEXT C
 60 H$= KEY: FOR C=0 TO 7: IF H$≠MID(18+C,1); NEXT C: GOTO 60
 65 IF C>4 THEN 80
 70 PRINT CSRC*2;"■■";: FOR D=0 TO E: IF I(D)=C THEN 60
 75 NEXT D:I(E)=C:E=E+1: GOTO 60
 80 IF C=5; GOSUB #2: GOTO 55
 85 IF E=0 THEN 95
 90 FOR C=0 TO E-1:D=I(C):N(D)=N(C+5):X(D)=X(C+5): NEXT C
 95 GOSUB #2:E=0
100 FOR C=0 TO 3: FOR D=C+1 TO 4: IF X(C)=X(D);E=E+1
105 NEXT D: NEXT C: IF E=0 THEN 140
110 STOP : IF E=6; PRINT " * 4 card *":E=60
115 IF E=4; PRINT "Full house":E=10
120 IF E=3; PRINT " * 3 card *"
125 IF E=2; PRINT " * 2 pair *"
130 IF E=1; PRINT " * 1 pair *"
135 GOTO 180
140 FOR C=0 TO 3: IF N(C)=N(C+1); NEXT C:E=7
145 F=0: FOR C=0 TO 4: FOR D=0 TO 4: IF X(C)+1=X(D) THEN 165
150 IF X(C)=13; IF X(D)=1 THEN 165
155 NEXT D:F=F+1: IF F>1 THEN 185
160 IF X(C)=1;F=3
165 NEXT C: STOP : IF F=3; IF E=7;E=500: PRINT "ROYAL STRAIGHT";: GOTO 190
170 PRINT "STRAIGHT";: IF E=7;E=100: GOTO 190
175 E=5: STOP
180 F=B*E: GOSUB #5: GOTO 10
185 STOP : IF E=0 THEN 195
190 PRINT " FLASH": GOTO 180
195 PRINT "*You lose !!": GOTO 10

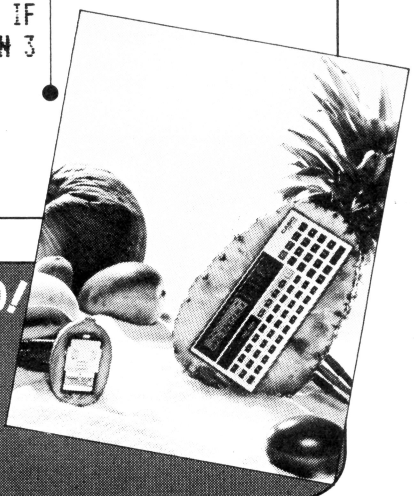
P1
  5 PRINT CSRC*2; MID(N(C),1); MID(X(C),1);: RETURN

P2
  5 FOR C=0 TO 4: GOSUB #1: NEXT C: RETURN

P5
  5 PRINT F: IF E=1;A=A+F: RETURN
 10 PRINT CSR0;"[1]･･･DOUBLE";: FOR C=0 TO 75: IF KEY="1" THEN 30
 15 NEXT C: PRINT CSR0;"[3]･･･TAKE";: FOR C=0 TO 75: IF KEY="3" THEN 25
 20 NEXT C: GOTO 10
 25 PRINT : PRINT F:A=A+F: RETURN
 30 PRINT : PRINT "■■ :";:D=0
 35 PRINT CSR5;"small･3";: FOR C=0 TO 65: IF KEY="3";D=1: GOTO 50
 40 NEXT C: PRINT CSR5;"big･･･1";: FOR C=0 TO 65: IF KEY="1" THEN 50
 45 NEXT C: GOTO 35
 50 C= INT( RAN#*13)+1: PRINT CSR1; MID(( RAN#*4)+14,1); MID(C,1)
 55 IF C=7 THEN 30
 60 IF C<7; IF D=1 THEN 75
 65 IF C>7; IF D=0 THEN 75
 70 PRINT "*You lose!!": RETURN
 75 F=F*2: GOTO 5
```


PBユーザーのひとり舞台、144ページPBばっかり!
PB SPECIAL 6月29日発売!

PBファミリーだけの雑誌なんて今までなかった! でも、少なくとも、今年の夏だけはある! 6月29日、バラエティに富んだプログラム36本を満載して、定価780円。プログラムのほかにも、エラーメッセージ詳説、PB開発物語などPB思い入れ記事がたっぷりあるぞ。



ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「だれか火事だからホースをもってこい」「馬小屋へいってくる」「なぜだ」「ホースがいるもの」(高知県・ハイドライド) ☆このごろウニウニっていうより、だじゃれっぽいのが多いなあ。これは3カラグラム。☆

●やってくる、やってくる。鳥だ！ 飛行機だ!!

COMING BIRD

カミングバード

FOR PC-1245/1251/1255

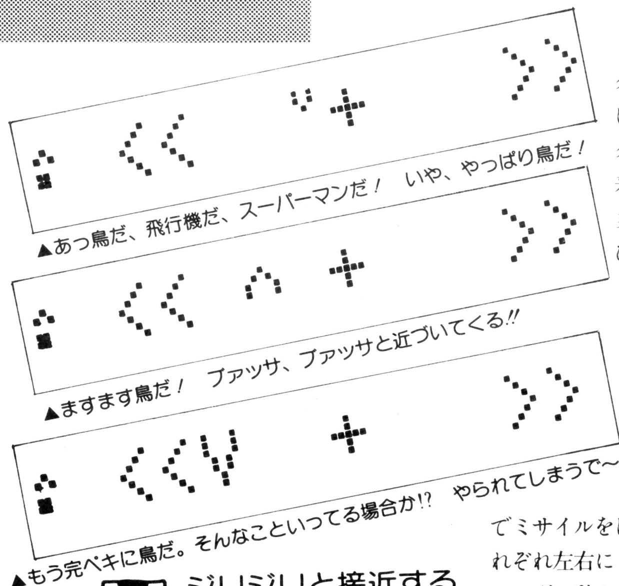
BY 秋元和弘

2行削ればPC-1250にもはいる。親切なソフト。

12シリーズの遅さには定評のあるところだそうですが、ぼくは前回の賞金で51を買ってしまいました。イヤー、新品が9800円だったもので。12行と20行のタイトル表示を削れば、PC-1250にもはいりますよ。



標準打ち込みタイム30分



▲あっ鳥だ、飛行機だ、スーパーマンだ！ いや、やっぱり鳥だ！

▲ますます鳥だ！ ブァッサ、ブァッサと近づいてくる!!

▲もう完ペキに鳥だ。そんなこといってる場合か!? やられてしまうで〜。



ジリジリと接近する怪鳥をやっつけろ！

たけちゃんが、「コミングバード」と読んでいたけど、もちろん「カミングバード」。よーするに、来る鳥(？)という意味。多分、ハミングバードにひっかけたんでしょうね。

《 》でかこまれたところがスクリーン。＋が照準。1 2 3 ＊のキーで自機を移動させて向こうからバサッバサッとやってくる怪鳥に照準をあわせ、Zキーでミサイルをはなつのだ。2 3ならそれぞれ左右に1コマずつ、1 ＊なら2コマずつ動くようになっている。

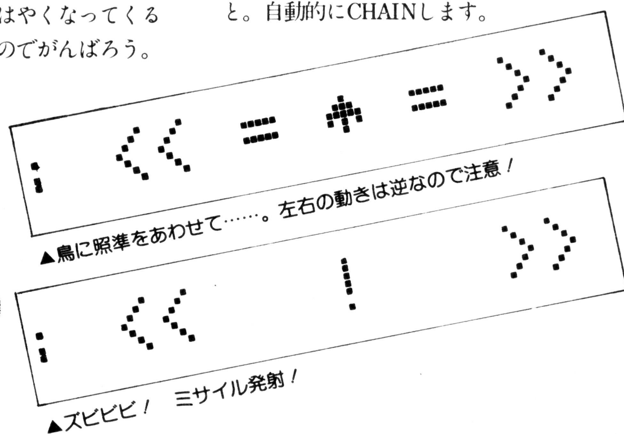
スコアがあがってくると、だんだんはやくなってくるのでがんばろう。

怪鳥をフレームアウトさせると減点衝突すると、減点のうえにエネルギーも減少する。エネルギーはずっとなくなりつづけていて、0になるとゲームオーバーなのだ。怪鳥が50羽出現するごとにボーナスステージ。消えた文字をキーから入力して、向こうからとんでくる複葉機を撃ちおとすのだ。

ところで、PC-1245のユーザーは、11行までと、12行からをREM文と同じファイル名にして別々にSAVEして、C.B.1をLOADしてから、RUNすること。自動的にCHAINします。

▲ボーナスステージ。まず、この文字をおぼえて！

▲消えた文字のキーをたたけば、このとおり撃墜!!



▲鳥に照準をあわせて……。左右の動きは逆なので注意！

▲ズビビビ！ ミサイル発射！

■変数リスト

C$( )……＂,へ,V；鳥のキャラクタ
F$( )……＿,￣,＝,＝＊＝;複葉機のキャラクタ
J$( )……0〜2;ミサイル，3〜8;爆発シーン
K$(,)……画面パターン
W$( )……“ABC〜XYZ”
G$……“␣␣”
N$……ハイスコアラーの名前
I……画面表示用アドレス
L……鳥の出現位置&左右移動用
M$……“TOP:”
O$……“␣PTS.”
Q$……“EMPTY”
R$……“SCORE：”
T$……“BONUS␣”
U$……“STAGE”
V$……“␣／␣E␣”
E……エネルギー
Y……空ループの回数
S……スコア
H……ハイスコア
Z……怪鳥の出現数
C……BEEP音の有無
D……怪鳥&複葉機の大きさの段階
P……怪鳥&複葉機の位置
F……移動済み判定用
　0:未移動　1:既移動
J……ボーナスステージの表示ストップ時間
K……ボーナスステージの表示アルファベットの先頭文字のアスキーコード
W$……ボーナスステージの表示用文字変数
X$……ボーナスステージの正解記憶用

■プログラムの説明

C.B.1
2〜10　各データ読みこみ
4〜7　ミサイル&画面パターン
9,10　ミサイル&爆発シーンデータ
11　CHAIN命令でC.B.2を自動的にロード

〈ウニウニ会話シリーズ〉「ガーデンに行こうよ」「家にかかってるよ」「それはカーテン」（愛知県・蒔田憲一クン）☆もうひとひねりウニってほしかった。期待の3カラグラム。☆

C.B.2
20,30　タイトル表示、音の有無の入力
40　ボーナス判定
50　怪鳥の段階（大きさ）＆出現位置の初期設定、ゲームオーバー判定
60〜150　メインルーチン
60　画面表示、照準と鳥が重なるかどうか判断
70〜100　照準と鳥の重ね合わせ表示
110　空ループ、移動済判定
120,130　自機の左右移動、移動済、画面表示
140　フレームアウト処理
150　移動なし、ミサイル発射判定
160〜210　ミサイルルーチン
160　エネルギー減、照準にとらえているか判定
170　ミサイル表示
180〜200　照準と鳥との重ね合わせ
210　爆発シーン
220　鳥の左右移動、段階＋1、衝突判定
240　ゲームオーバー
250　リプレイ
300〜360　ボーナスルーチン
300　WAIT時間設定
310　表示文字設定
320　初期画面表示、複葉機の出現位置決定、アルファベットの正解記憶
330　画面表示
340　キー入力
350　段階＋1、衝突判定
360　ボーナス表示、空ループの回数表示

■チェックポイント

このプログラムは1245に入るように2本に分かれているけれど、1251／55を使用する場合は、わざわざ2本にする必要はありません。C.B.1の11行目を削除して、その次にC.B.2のプログラムを続けて打ち込んでください。MERGE命令でくっつけてもかまわないけど、必ず11行は消してください。　（もえ）

COMING BIRD

```
1:REM C.B.1
2:"Z" CLEAR : DIM C$(2
  )*1,F$(3)*3,J$(8)*7,
  K$(2,6)*13,W$(0)*26:
  C$(0)= CHR$ 34,C$(1)
  ="^"
3:C$(2)="V",F$(0)=
  CHR$ 95,F$(1)="-",F$
  (2)="=",F$(3)="=*=",
  G$="   ",N$="AK!",I=6
  3523
4:FOR A=0 TO 8: READ J
  $(A): NEXT A: FOR A=
  0 TO 2: FOR B=0 TO 6
  : IF B=3 LET K$(A,B)
  ="  <<   +   >>":
  GOTO 7
5:IF B<3 LET K$(A,B)="
   <<"+ LEFT$ (G$,B)+
  C$(A)+ LEFT$ (G$,2-B
  )+"+   >>": GOTO 7
6:K$(A,B)="  <<   +"+
  LEFT$ (G$,B-4)+C$(A)
  + LEFT$ (G$,6-B)+">>
  "
7:NEXT B: NEXT A:L=
  RND 2,W$(0)="ABCDEFG
  HIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
  ,M$="TOP:",O$=" PTS.
  ",Q$="EMPTY"
8:R$="NAME:",T$="BONUS
  ",U$="STAGE",V$=" /
  E "
9:DATA CHR$ 95+"  +  "
  + CHR$ 95," = + = ",
  "  -+-  ","   *   ",
  "   #   ","   !   ",
  "   +   "
10:DATA "   -   ","
   "
11:BEEP 2: PAUSE "CHAIN
   "; CHR$ 34;"C.B.2";
   CHR$ 34: CHAIN "C.B.
   2","A"

12:REM C.B.2
20:"A"E=50,Y=4,S=0:
   PAUSE "**COMING BIRD
   ***": PAUSE M$;N$;"
   "; STR$ H;O$: RANDOM
   : WAIT 0
30:Z=0,C=1: INPUT "SOUN
   D OFF-0:";C: IF C<>0
   LET C=1
40:Z=Z+1: IF INT (Z/50)
   *50=Z LET Z=0: GOSUB
   300
50:D=0,P=-1+ RND 7,P=P+
   (P=3)*((L=2)L-1):
   PRINT K$(0,3): CALL
   &11E0: IF E<0 THEN 2
   40
60:PRINT K$(D,P): CALL
   &11E0: IF P<>3 THEN
   110
70:ON D GOTO 90,100
80:POKE I+1,11,62,11:
   GOTO 110
90:POKE I,24,12,62,12,2
   4: GOTO 110
100:POKE I,15,24,126,24,
    15
110:FOR A=0 TO Y: NEXT A
    : ON F GOTO 150
120:A= ASC INKEY$ : IF (
    A<49 AND A<>42) OR A
    >51 THEN 150
130:P=P+2*(A=49)+(A=50)-
    (A=51)-2*(A=42): IF
    P>=0 AND P<=6 LET F=
    1: GOTO 60
140:S=S-5: GOTO 40
150:F=0: IF INKEY$ <>"Z"
    THEN 220
160:E=E-2: IF P<>3 LET S
    =S-10: GOTO 220
170:FOR A=0 TO 2: PRINT
    "  <<";J$(A);">>":
    CALL &11E0: ON D
    GOTO 190,200
180:POKE I+1,11,62,11:
    GOTO 210
190:POKE I,24,12,62,12,2
    4: GOTO 210
200:POKE I,15,24,126,24,
    15
210:NEXT A: BEEP C: WAIT
    6: FOR A=3 TO 8:
    PRINT "  <<";J$(A);"
    >>": CALL &11E0:
    NEXT A: WAIT 0:S=S+1
    0-2D,E=E+7-D: GOTO 4
    0
220:L= RND 2,P=P+(L=2)L-
    1,P=P-(P>6)+(P<0),E=
    E-1,D=D+1: IF D<3
    THEN 60
230:BEEP 2C:E=E-10: GOTO
    40
240:BEEP 3C: PAUSE Q$:
    PAUSE R$; STR$ S;O$:
    IF S>H LET H=S:
    INPUT "NAME:";N$:N$=
    LEFT$ (N$+G$,3)
250:GOTO 20
300:BEEP 2C: PAUSE T$;U$
    :B=0,J=(S<2101)*(7-
    INT (S/300))
310:FOR A=1 TO 10:D=0,K=
    RND 22,W$=" "+ MID$
    (W$(0),K,5)+" "
320:PRINT "  <<";W$;">>"
    : CALL &11E0:P= RND
    5,X$= MID$ (W$,P+1,1
    )
330:WAIT J: PRINT "  <<"
    ; LEFT$ (W$,P-(D=3))
    ;F$(D); RIGHT$ (W$,6
    -P-(D=3));">>": CALL
    &11E0
340:IF INKEY$ =X$ BEEP C
    :B=B+6-D: GOTO 360
350:D=D+1: IF D<4 THEN 3
    30
360:NEXT A:E=E+B,Y= INT
    (4-S/200)*(S<801):
    PAUSE T$; STR$ B;V$;
    STR$ E: WAIT 0:
    RETURN
```

●PC-1245/1251系

〈ウニウニ会話シリーズ〉父「となりに行ってトンカチをかしてもらってこい」子「かしてくれなかったよ」父「しかたない。うちのを使おう……」（大阪府・福井洋クン）☆ありそうでなさそうでよくわからん作品だから3カラグラム。☆

●サイコー!! 絶対絶対、やってみてね!!

トイレファイト

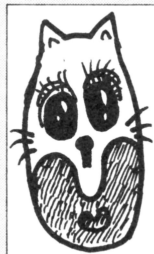
FOR PC-1350

標準打ち込みタイム40分

BY (まさ)

ただの読者からスタッフに成りあがったまさいちろーです。

さまざまな事情でスタッフになってしまった、まさいちろーです。私の真の姿は、あのユーメーなスタープログラマ(だったはずの)ホ……いや、いいますまい。それはともかく、来年こそは、M大の経済学部にはいって自由な学生となり、でぶ大先生の弟子になりたいもんだ。





ポケコンでここまでやるとは……!!

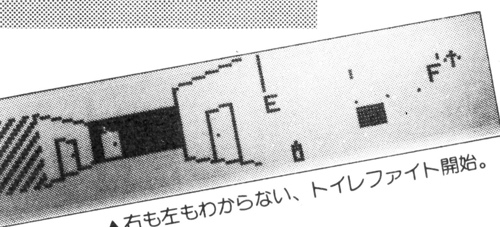
本誌テクノポリスの『ゲームアイデアコーナー』から出てきたプログラム。

ここはおばけの出る迷路。キミは、ここをさまよい歩きつつ、部屋をあけるマスターキー、おばけをやっつけるおふだをひろい、トイレのカギをひろって、みごとオシッコしてくるのだ。

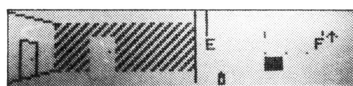
迷路を進むときは[1][3]が左右を向く。[2]が前進。[Z]がドアをあける。[G]を押すと迷路の作りかえ。

たまにおばけが出てくる。こいつと会ったらファイトモード。[1][3]で水平座標、[2][5]で垂直座標をおばけにあわせ、[Z]でビーム発射。ただし、ビームはおふだを持っていないと使えないよ。

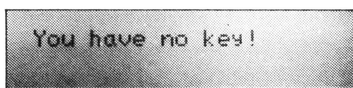
あ、そうそう。おばけに出会うとどこかに飛ばされちゃうので注意!



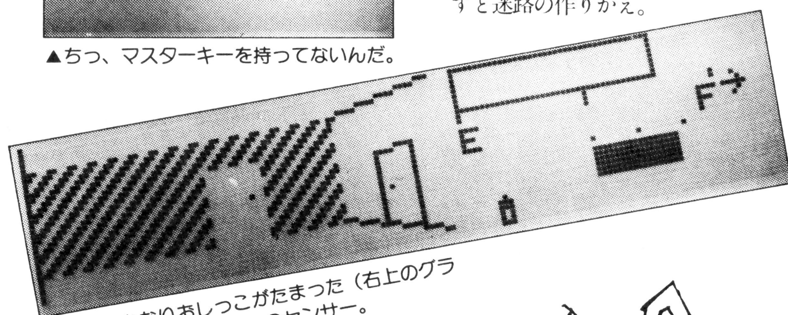
▲右も左もわからない、トイレファイト開始。



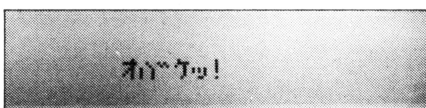
▲まず、ドアをあけてみようかな。



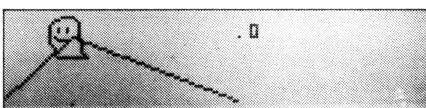
▲ちっ、マスターキーを持ってないんだ。

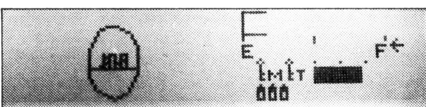


▲うー、かなりおしっこがたまった(右上のグラフ)。ちなみに右下はキーのセンサー。

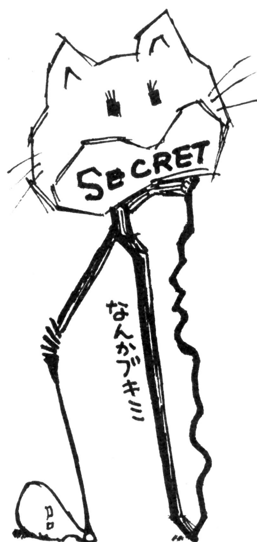


▲キャッ!! オバケだ。もれちゃうよ〜。


▲でもなんだか弱そう。陰イオンビームで退治!



▲ホッ、まにあった。トイレファイト大勝利。



トイレファイト

```
1:CLEAR :Z$=" ": WAIT
  0
2:CLS : CURSOR 5:
  PAUSE "ﾄｲﾚ ﾌｧｲﾄ!":
  CURSOR 24: PAUSE "HI
  =";Q*10;J$:U=0:K=1:
  GOSUB 80
3:O= RND 8+1:P= RND 8+
  1: IF PEEK (&6F70+O*
  10+P)=0 GOTO 3
4:GOSUB 80:G= RND 8+1:
  H= RND 8+1: IF PEEK
  (&6F70+H*10+G)=0
  GOTO 4
5:RANDOM :X= RND 8:Y=
  RND 8:W= RND 4-1:
  CLS : CURSOR 53:
  PAUSE "SCORE=";S*10
6:A=X:B=Y: GOSUB 60:
  RANDOM : IF Z$=""
  GOSUB 25: GOTO 14
7:CLS : GOSUB 25:
  GOSUB 100+L*5:
  GOSUB 110+N*5:
  GOSUB 120+M:P=M: IF
  (X=G)*(Y=H) LET T=1:
  G=0:H=0
8:IF (X=O)*(Y=P) LET U
  =1:O=0:P=0
9:IF M=0 GOTO 14
```


ポシェット告知板 〈ゆみちゃんトマトについて〉前号に載った兵庫県の岡部孝規クンの作品はベー〇ガにも載ってましたネ! これはまずいですよ。マイナス5カラグラムだ! でも、またおてまみちょーらい。もっとすごーいやつをネ!

```
10:A=X+(W=2)-(W=0):B=Y+
   (W=3)-(W=1): GOSUB 6
   0
11:GOSUB 150+L*5:
   GOSUB 160+N*5:
   GOSUB 170+M
12:IF (A=O)*(B=P)+(A=G)
   *(B=H)>0 GCURSOR (35
   ,28): GPRINT "060202
   0502
14:Z$= INKEY$ : IF Z$="
   G" GOTO 2
15:W=W+(Z$="3")-(Z$="1"
   ):W=W+(W=-1)*4-(W>3)
   *4
16:IF Z$="2" LET X=X+((
   W=2)-(W=0))*P:Y=Y+((
   W=3)-(W=1))*P
17:IF Z$="Z" AND M=0
   LET F=F+.5: GOSUB 30
18:IF RND 17=5 CLS :
   BEEP 0: CURSOR 54:
   PRINT "ｵﾊﾞｹｯ!":
   GOTO 50
19:IF F>=50 CLS :
   CURSOR 6: PRINT "GAM
   E OVER": CURSOR 63:
   PRINT "ﾍﾍｯ": GOTO 21
20:F=F+.25: GOTO 6
21:WAIT 50: GCURSOR (65
   ,16): GPRINT "FE8080
   80462712264A808080FE
   ": LINE (20,9)-(120,
   9): GCURSOR (75,24):
   GPRINT "182618
22:IF Q<S CURSOR 77:Q=S
   : INPUT "TOP! name";
   J$
23:CLS : CURSOR 32:
   INPUT "Retry?";Z$:
   IF Z$<>"Y" END
24:F=0:K=1:S=0: GOTO 2
25:WAIT 0: LINE (85,8)-
   (F+85,0),B: GCURSOR
   (85,16): GPRINT "FBA
   8A888": GCURSOR (110
   ,16): GPRINT 7:
   GCURSOR (132,16)
26:GPRINT "F828280B",:
   GOSUB 40+W: IF K>=1
   GCURSOR (90,33):
   FOR I=1 TO K:
   GPRINT "3E273E",:
   NEXT I
27:FOR I=0 TO 2: PSET (
   110+I*9,18): NEXT I:
   GCURSOR (90,24): IF
   T=1 GPRINT "02FDA200
   F0204020F0",
28:IF U=1 GPRINT "02FDA
   20010F010",
29:LINE (110,20)-(128-(
   ABS (X-A(7+T*8))+
   ABS (Y-A(8+T*8))),25
   ),BF: RETURN
30:CLS : IF T=0 CURSOR
   25: PAUSE "You have
   no key!": RETURN
31:GOSUB 25: IF X=8
   AND Y=8 AND W*U=2
   GOSUB 140:F=0: CLS :
   CURSOR 7,1: PAUSE "ﾎ
   ｯ...": BEEP 3:K=1:T=
   0:U=0: GOTO 2
33:LINE (10,30)-(60,20)
   ,B: LINE (60,20)-(10
   ,13),26214,BF: LINE
   (10,13)-(13,8)
34:LINE (57,8)-(60,13):
   LINE (13,8)-(57,0),B
   : IF RND 5=1 BEEP 0:
   K=K+1
36:RETURN
40:GPRINT "04021F0204":
   RETURN
41:GPRINT "08082A1C08":
   RETURN
42:GPRINT "2040F84020":
   RETURN
43:GPRINT "081C2A0808":
   RETURN
50:A= RND 8:B= RND 3:C=
   1:D=1
51:M=( RND 3-2):M=M*((A
   +M)>1)*((A+M)<9):A=A
   +M:B= RND 2
52:Z$= INKEY$ :C=C+(Z$=
   "3")-(Z$="1")-(C>10)
   +(C<0):D=D+(Z$="2")-
   (Z$="5")-(D>4)+(D<0)
53:CLS : LINE (85,4)-(8
   5+K*2,8),B: PSET (C*
   8,31): PSET (81,D*8)
   : GCURSOR (A*8-8,B*8
   )
54:GPRINT "F80482320101
   31018102FC":
   GCURSOR (A*8-8,B*8+8
   ): GPRINT "030438414
   14141414040405F6040"
55:IF Z$="Z" LINE (0,30
   )-(C*8,D*8): LINE (8
   0,30)-(C*8,D*8):K=K-
   .25: IF A=C AND B=D
   BEEP 1:S=S+10: GOTO
   6
56:IF K<=0 LET F=F+3:
   GOTO 5
57:GOTO 51
60:RESTORE 90: FOR I=0
   TO W: READ L,M,N:
   NEXT I: FOR I=0 TO 2
   :A(12+I)= PEEK ((&6F
   70+B*10+A)+A(12+I)):
   NEXT I: RETURN
80:A=&6F70: FOR I=0 TO
   99: POKE (A+I),0:
   NEXT I: FOR I=1 TO 8
   : POKE (A+I*10+1),1,
   1,1,1,1,1,1,1: NEXT
   I
81:FOR I=1 TO 25: POKE
   (A+( RND 6+1)*10+
   RND 8),0: NEXT I:
   RETURN
90:DATA 10,-1,-10
91:DATA -1,-10,1
92:DATA -10,1,10
93:DATA 1,10,-1
98:IF F>=50 CLS :
   CURSOR 6: PRINT "GAM
   E OVER": CURSOR 63:
   PRINT "ﾍﾍｯ": GOTO 21
100:LINE (0,0)-(20,5):
   LINE (20,25)-(0,30)
101:LINE (5,28)-(5,12):
   LINE (5,12)-(12,13):
   LINE (12,13)-(12,26)
   : PSET (10,20):
   RETURN
105:LINE (0,0)-(0,30):
   LINE (0,5)-(20,25),2
   6214,BF: RETURN
110:LINE (80,0)-(60,5):
   LINE (60,25)-(80,30)
111:LINE (75,28)-(75,12)
   : LINE (75,12)-(68,1
   3): LINE (68,13)-(68
   ,26): PSET (70,20):
   RETURN
115:LINE (80,0)-(80,30):
   LINE (60,5)-(80,25),
   26214,BF: RETURN
120:LINE (20,5)-(60,25),
   26214,BF: LINE (35,1
   1)-(45,25),R,BF:
   PSET (43,17)
121:RETURN
140:X=40:Y=31: FOR I=0
   TO 360 STEP 12:A=9*
   SIN I+40:B=13* COS I
   +18: LINE (X,Y)-(A,B
   )
141:X=A:Y=B: NEXT I:
   LINE (32,20)-(48,20)
   : LINE (35,20)-(44,1
   5),&7557,BF:S=S+
   INT (50-F)*5+U+K*3
142:A=F/5: FOR I=1 TO 4:
   F=F-A: LINE (85,0)-(
   85+F,8),B: LINE (85+
   F,0)-(85+F+A,8),R,B:
   BEEP 1: NEXT I:
   RETURN
150:LINE (20,5)-(35,10):
   LINE (35,10)-(35,21)
   : LINE (35,21)-(20,2
   5)
151:LINE (25,24)-(25,13)
   : LINE (25,13)-(30,1
   4): LINE (30,14)-(30
   ,22): PSET (29,18):
   RETURN
155:LINE (20,5)-(20,25):
   LINE (35,10)-(20,21)
   ,BF: RETURN
160:LINE (60,5)-(45,10):
   LINE (45,10)-(45,21)
   : LINE (45,21)-(60,2
   5)
161:LINE (55,24)-(55,13)
   : LINE (55,13)-(50,1
   4): LINE (50,14)-(50
   ,22): PSET (51,18):
   RETURN
165:LINE (60,5)-(60,25):
   LINE (60,10)-(45,21)
   ,BF: RETURN
170:LINE (35,10)-(45,21)
   ,BF: LINE (38,14)-(4
   2,20),R,BF: PSET (41
   ,17): RETURN
171:RETURN
```



ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉隣りの柿は、よく客食う柿だ（石川県・ぷるるんパ）☆あはは……オバケ柿だネ！　こーゆータイプは、はじめてだから新鮮なうちに読んでくれェ〜。これは3.5カラグラム。☆

パソコン笑殺！ わびさびプログラム特集

どういうわけか、こんな特集を組むことになってしまった。これというのも、ポシェット'85年No.1にのった、でぶ大先生の『SHIFT SHIFT SHIFT！』が異様に反響をよんだせいなのだ。あれ以来、1行プログラムや冗談プログラムがズンズンふえてきた。ポシェット編集部としても、われわれだけでクックックッと笑ってばかりではいられない。この不思議でおもちょろい世界をぜひキミたちにもあじわってもらいたい、と、こう考えたのであった。
というわけで、これからキミたちを、あの〝わびさび〟の世界へご招待しよう。機種はちがっても、記事を読めばキミは〝わびさび〟の深〜い世界がわかるようになる！……はず。
半分以上が1行プログラムだが、この短いリストのなかにこめられた楽しさは1行の範囲をはるかにこえているのだ！

わびさび1

まず、お手本。でぶ大先生の最新作
わびさびの逆襲
*FOR PC-8801*シリーズ
(N88-BASIC)

→リスト1

この特集のきっかけとなった『SHIFT SHIFT SHIFT！』の作者・でぶ大先生の最新作。こんどはちょっとばかり長くて約半画面のプログラムだ。

そのかわりマシン語用のチェックサムプログラムを内蔵しているので、とぶ心配はない。でも、マシン語のはいったプログラムを打ちこんだときの作法として最初にセーブしておくことは忘れずに。

RUNさせると、もしDATA部分を打ちまちがえていたら〝DATA ERROR〟と表示されるので、もういちどDATAのところをよ〜く見直すこと。

▼RUNしてタイムを決めるとメッセージ。そして……わびさびっ、わびさびっ!!

```
Ok
RUN
Number(5 ~ 60)=? 10
          フッフッフッ...
          please type 「POKE -7978,168」
Ok
ワビ゛サビ゛ッ
ワビ゛サビ゛ッ
ワビ゛サビ゛ッ
ワビ゛サビ゛ッ
POKE -7978,168
Ok
          ワビ゛サビ゛ was gone.....The end
■
```

■遊び方（？）

もう、うすうす気づいていることだろうが、このプログラムは一定間隔で〝わびさびっ〟という文字を強制的に画面に表示させるものなのだ。はっきりいって、ただそれだけ。

RUNさせると、
Number（5〜60）＝
ときいてくる。ここで〝わびさびっ〟という文字の出現頻度を決めるのだ。5は約5秒間隔、60は約60秒間隔くらいに設定してある。自分のキー入力スピードに応じて適当に数字を決めればいい。最初は30くらいが適当だろう。

だが、いったんNumber をセットして、リターンキーをたたいてしまえば、これは大変なことになる。キミがなにかしようとして、キーをたたいていると、突然なんのまえぶれもなく、〝わびさびっ〟と文字がでてくるのだ。NEWしても、マシン語は消えないから、〝わびさびっ〟の逆襲は止まらない。
そこでこれを解除しなくてはならない。そのためのステートメントが、
POKE-7978, 168
だ。この命令を打ちこみさえすれば、すべてはもとのとおりになる。



〈SPACE SPACE SPACE〉津留三大先生お元気ですか？ どうもゆみにはこのゲーム上手にできません。まわりの人達は、やれどんくさいだの、へたくそだのと言ってきますが事実なのでどーすることもできません。慰めてください。

リスト① わびさびの逆襲

```
10 CLEAR ,&HDFFF: DEF USR=&HE000: FOR I=0 TO 300: READ D$: D=VAL("&H"+D$): POKE
&HE000+I,D: S=(S+D) MOD 10000: NEXT: KEY 2,"POKE -7978,": KEY 3,"168"+CHR$(13)
20 READ D: IF S<>D THEN PRINT "DATA ERROR":STOP
30 INPUT "Number(5 ~ 60)=";N: N=N*30: POKE &HE096,N MOD 256: POKE &HE097,N ¥ 256
: POKE &HE0D7,N MOD 256: POKE &HE0D8,N ¥ 256: A$=USR("0"): END
40 DATA F5,21,03,E1,CD,50,55,01,10,27,0B,79,B0,20,FB,21,19,E0,F3,22,0A,E8,FB,F1,
C9,D5,C5,3A,C3,E6,F5,3E,01,D3,E4,1E,7F,32,C3,E6,3A,A8,E6,D3,51,3A,89,EF,FE,29,3A
,87,EF,3D,30,01,87,D3,50,3A,86,EF,3D,D3,50,FB,CD,3F,3F,3A,CD,E6,B7,20,3C,CD,42
50 DATA 32,30,24,3A,CE,E6,B7,28,31,3A,0C,F0,CD,13,40,7E,E6,01,28,09,CD,12,50,AF,
32,CE,E6,18,1D,CD,EA,34,38,18,CD,F9,30,18,F6,20,0E,21,CF,E6,35,20,0B,3A,FE,EF,B7
,28,05,36,04,CD,F9,30,F3,ED,4B,D7,E0,0B,ED,43,D7,E0,78,B1,20,21,01,96,00,ED,43
60 DATA D7,E0,3A,C1,E6,EE,20,D3,40,06,00,10,FE,EE,20,D3,40,E5,21,D9,E0,CD,50,55,
CD,90,42,E1,3A,D6,E0,FE,A8,20,0F,E5,21,E5,E0,CD,50,55,F3,21,80,30,22,0A,E8,E1,F1
,D3,E4,32,C3,E6,C1,D1,FB,C9,00,96,00,15,DC,CB,DE,BB,CB,DE,AF,20,12,0A,00,09,DC
70 DATA CB,DE,BB,CB,DE,20,77,61,73,20,67,6F,6E,65,2E,2E,2E,2E,2E,54,68,65,20,65,
6E,64,0A,00,09,CC,AF,CC,AF,CC,AF,2E,2E,2E,0A,09,70,6C,65,61,73,65,20,74,79,70,65
,20,A2,50,4F,4B,45,20,2D,37,39,37,38,2C,31,36,38,A3,0A,00,6142
```

リスト② SPACE×3

```
10 SCREEN 3,2,2:COLOR4,1,1:H=0
20 CLS:A=0:P=0:Z=90:LINE(256,0)-
(256,192),4
30 U=A:S=STRIG(0):A=A-(S<>G)*2:G
=1-S:P=P-(A=U)*10:Z=Z+(A=U)*2
40 IFA<>UTHENZ=90
50 LINE(A,Z)-(A,102),4
60 IFA=256THEN80
70 GOTO 30
80 IFP>HTHENH=P
90 LOCATE3,9:PRINT"SCORE"P;:LOCA
TE1,11:PRINT"HI SCORE"H;
100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN100
110 IFA$=CHR$(13)THEN20
120 GOTO100
```

やってみれば、よ～くわかるはずだが、POKE…と打ちこんでいくときにも、突如、〝わびさびっ〞とジャマしてくるのだ。

POKE-79わびさびっ

「くそっ、もう一度」

POKE-7978, 16わびさびっ

「え～い、じれったい」

POKE-7978, 168「リターン」

とめでたく入力できると、OKと出て、〝わびさびwas gone…The end〞（わびさび終了）とメッセージを表示して終わり。

はっはっは、ほんとになんだかよくわかりませんね。

これは、キミのキー入力のスピードを訓練するためのものとしても使えるし、友達のパソコンにこっそり打ちこんでイタズラすることもできちゃうという、マジメ＆イタズラのプログラムなのだ（と考えられるけど、ようするに冗談ね）。

ちなみに、Numberを短く設定しすぎてパニックになったら、F1，F2のキーを続けてたたけば、解除メッセージが自動的に打ちこまれ、わびさびは行ってしまうのでご安心めされ。

わびさび2

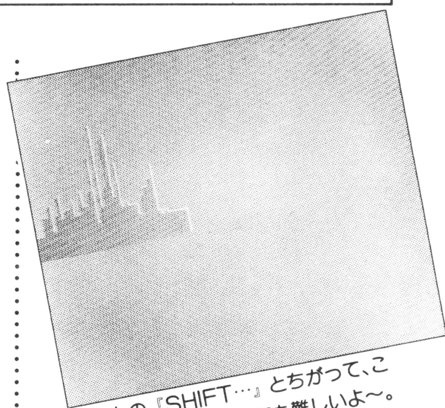
名作のパロディ

SPACE SPACE SPACE

FOR PC-6001/6601 シリーズ

(N60 BASIC 16K PAGE2) →リスト2

おじさん大臣こと重松津留三氏が作ってくれたこのプログラム、遊び方はほとんど『SHIFT SHIFT SHIFT』と同じ。つまり、棒グラフの伸びをタイミングよくキーをたたいて遅らせるゲームだ。ただ、SHIFTキーをSPACEキーにおきかえただけ。また、おくらせるためにグラフの幅を大きくするようになっている。（写真上参照）。



▲もとの『SHIFT…』とちがって、これは上に伸びていく。でも難しいよ～。

あの名作の説明を読んで88ユーザーがうらやましかった60＆66ユーザーのキミにはありがたいわびさびですね。

ただ、1行プログラムでないところがおしかった。！

わびさび3

X1版のわびさびっ！

パンプのあっぱらぱー

FOR X1 シリーズ

(Hu-BASIC) →リスト3

リストは1行。遊び方はかんたんで奥が深い（かな？）。わびさびの条件をすべて備えているのがこれ。

今回、パンプはいそがしくって長い



〈OPEN YOUR EYES〉なんなの、このはやさは!? 下にパッとでた4文字をうちこむという簡単なゲームなのに、こんなにはやけりゃできましぇーん。目が慣れれば大丈夫だネ。楽勝だネ！

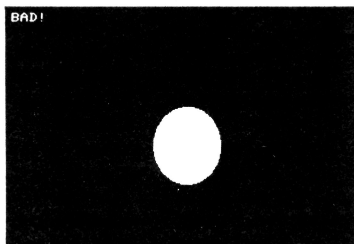
リスト③ パンプのあっぱらぱー

```
10 WIDTH40:INIT:DEFINTA-Z:M$(1)="GOOD!":
M$(0)="BAD!  ":CIRCLE(160,100),30,1:PAINT
(160,100),1,1:REPEAT:I=0:LOCATE0,0:REPEA
T:PAUSE1:I=I+1:I=I*(-(I<8)):PALET1,I:UNT
ILSTRIG(0)=-1:PRINTM$(-(I=0)):PAUSE10:PR
INTCHR$(11);"        ":UNTIL INKEY$(0)="E"
```

プログラムを作っているヒマがなかったというのがおもな理由なんだけど、「パンプー！　プログラム、ちょーだい！」とおねだりしてみたら、パカパカッとこいつを作ってくれた。それでも、構想だけは、1年かかったのだという（ホントかね）。

RUNさせると、画面に大きく表示された円が、パパパパと色を変えていくのだけど、透明（黒）になる瞬間があるのだ。そのタイミングを悪魔のようにはかりつつ、ピッとスペースキーを押す！　ぴったり透明のところで止まったら〝GOOD〟、はずれたら〝BAD〟。う～ん、このタイミングがきわどいんだよね。

0.1秒レベルの感覚を競うゲームなんだけど、ずっと〝GOOD〟を出しつづけているときのパソコンと一体になったような感じは、ちょっとあじわうと、しばらくのあいだやみつきになる（少なくとも編集部の一部の変態たちはそうだった）。



▲うまくタイミングがあわないと……。



◀ピッタリとあうと、マックロケノケ！

わびさび4

眼を見開いて、よく見よう！

OPEN YOUR EYES

FOR PC-8001mkII,SR

(N80 BASIC) →リスト4

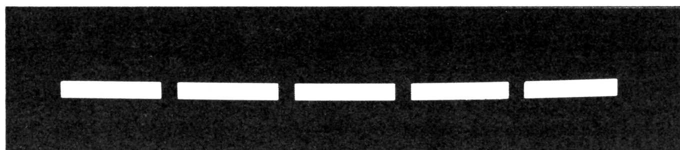
（ただし〝:CMDCLS1〟を除けばN-BASICでも可）

おっとっと、これも1行プログラムなのだ。どうも、ファンクションキー表示を利用するあたり、でぶ大先生と同じタイプのプログラマと見た。ま、そんなところで、私たちは彼を勝手に「てふ先生」とよぶことにした。

さて、てふ先生（自称・風の谷のプログラマ）のこの作品は、やはり、一瞬にかけるゲームである。

RUNすると、ファンクションキーのどれかに4文字が一瞬だけ表示される。その4文字をはっきり頭に焼きつけて、正しく入力すれば、パチパチと拍手ものの成功なのだ。

まちがっても、何度でも入力しなおすことができる。正しい入力ができたら、何度目であったかを表示してゲームオーバー。もともと、これはキー入力の練習用に作ったのだそうだ。これも、シンプルなだけにやみつきになってしまうよー。


▶どこかに4文字が一瞬表示される。

わびさび5

CAPSランプがチカッチカッ！

CAPS

FOR MSX(16K) →リスト5

どうも、パソコンのハードを利用するというのが、はやりつつあるようだ。『CAPS』は、キーボードの左下あたりについているCAPSキーのランプがついたり、消えたりするゲームだ。ただし、PV-7には残念ながらこのランプがついていないので、いくらメモリを増設してもこの機種のユーザーは遊べない。いや、編集部でも今回はじめてこのことに気づいたのだ。

RUNすると、〝プ・プ・プ～ン〟という音が鳴って、同時にCAPSランプがついたり、消えたりしはじめる。ランプがついているときにはスペースキーを押し、消えているときにははなす。うまくシンクロしているあいだは、〝この繰り返し。ずれるとその時点でゲームオーバー。タイミングをはかる反射神経が勝負の決めてだ。

このゲームはゲーム中、画面を見ない！　史上、まれに見る不思議なゲームである。

しかし、それにしても画面写真が必要ないゲームなんてはじめてだ。

リスト④ OPEN YOUR EYES

```
1 COLOR0:R=R+1:PRINT"Input,s":WAIT4,8,255:CMDCLS1:N=RND(1)*5+1:FORI=1TO4:A$(I)=C
HR$(RND(1)*199+48):NEXT:B$=A$(1)+A$(2)+A$(3)+A$(4):KEYN,B$:BEEP:KEYN,"      ":INPU
T"ｶﾅﾗｽﾞ4ﾓｼﾞIn";C$:D=INSTR(1,B$,C$):COLOR2:IFD=1THENPRINT"ｱﾀﾘ!";R;"ｶｲ"ELSEPRINT"ﾊ
ｽﾞﾚ ";B$:GOTO1
```

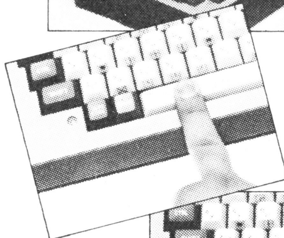


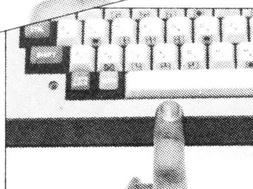

〈かっそー6〉スキー大好き少女のゆみは、この音が大好き。雪を滑べる音って、たまんないのよねエ。お願いだから画面からはずれたところに行かないでね。


◀柔道着姿のまま、立ち向かったエイキチだったが、すぐに1本負け！ 情ない。

リスト⑤ CAPS

```
10 DEFUSR=&HE000:FORI=0TO6:READA$:POKEI+
&HE000,VAL("&H"+A$):NEXT:DATA3A,10,E0,CD
,32,01,C9:POKE&HE010,1:A=USR(0):PLAY"O4L
8CRCRCRO5C":TIME=0
15 IFPLAY(0)=-1 THEN15
20 A=RND(1)*2:IFA<1THENL=1ELSEL=0:TI=270
30 POKE&HE010,L:A=USR(0):FORI=0TOTI:NEXT
:BEEP:IFSTRIG(0)=0THENIFL=0THEN50 ELSEPL
AY"O8L64C":GOTO20
40 IF L=0 THENPLAY"O8L64C":GOTO20
50 PLAY"O1C":PRINT"score";TIME
```


◀CAPSランプがついていたら押す！


▶ランプが消えたら、すぐはなす！

わびさび6

もう、ひたすらハイパー！

キーボードパニック

FOR PC-8001シリーズ/PC-8801シリーズ

(N-BASIC)

→リスト6

これこそ、わびさび界のハイパーオリンピックと名付けられるべきゲームだろう。画面に向かって左のプレイヤーは、ZとC、右のプレイヤーは、0と．のキーをカチャカチャやって、二人の合計が100を超えるとゲームエンド。そのときにキーをたたいた回数の多いほうが勝ちというゲームだ。単純なだけに友達とやっていると、ついつい夢中になってしまいそう。

わびさび7

ザザーッとスキーです

かっそー6

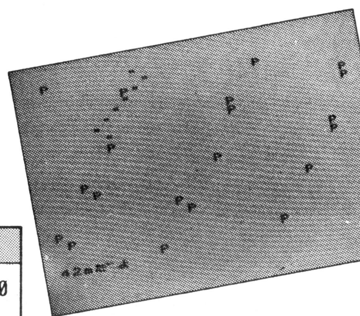
FOR MSX(16K)

→リスト7

いままで紹介したゲームは、冗談が看板になったものばかりだが、ごくふつうのゲームでも、それが1行におさまっていれば、〝わびさび〟していると見なしてこの特集に組み入れたのだ。

『かっそー6』は単にスキーゲームなのだが、1行になっているところがわびさびしている。しかも、サウンド付きなんだもんね。

操作はスペースキーだけ。押しているときは左にすべり、はなすと右にすべる。そして、クラッシュしたら、ちゃんと、何メートル走ったか、表示してくれるのだ。MSXを持っている友達の家に行って、ふと話題がとぎれたときなんか、かねてから暗記しておいたこのプログラムをパチパチと入力してシラケを防ぐのに役立つであろう（？）。


▶ザザーッという音が1行ソフトのくせにリアル。

リスト⑥ キーボードパニック

```
10 INPUT "1=ｶﾀﾃ 2=ﾘｮｳﾃ ";I:IF I=2 THEN 90
20 CONSOLE 0,25,0,1:A=0:B=0
30 PRINT "ｽﾀｰﾄｰ-!":FOR I=0 TO 99
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="." THEN A=A+1:GOTO 80
60 IF A$="z" THEN B=B+1:GOTO 80
70 GOTO 40
80 NEXT I:GOTO 150
90 PRINT "ｽﾀｰﾄｰ-!":FOR I=0 TO 99
100 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 100
110 IF A$="." OR A$="0" THEN A=A+1:GOTO 140
120 IF A$="z" OR A$="c" THEN B=B+1:GOTO 140
130 GOTO 100
140 NEXT I
150 COLOR 6:PRINT "a ｻﾝ=";A;"ｶｲ":COLOR 1:PRINT "b ｻﾝ=";B;"ｶｲ"
160 COLOR 7:IF A>B THEN PRINT "aｻﾝﾉｶﾁ----!!" :GOTO 190
170 COLOR 7:IF A<B THEN PRINT "bｻﾝﾉｶﾁ----!!" :GOTO 190
180 COLOR 7:PRINT "ﾄﾞｳﾃﾝ_ｿﾞｯｺｳ!!!!!!!":GOTO 20
190 END
```


◀左の太い指は、エイキチ、右の筋ばった指は、あっちゃん

リスト⑦ かっそー6

```
1 WIDTH31:SOUND6,5:SOUND7,55:SOUND8,16:S
OUND12,10:LOCATE,23:COLOR1,15,15:W=6480:
FORI=0TO9999:VPOKEW,34:PRINT"P":IFVPEEK(
W)=32THENP=S:S=STRIG(0):W=W+S*2+1:VPOKEW
,29:LOCATERND(-TIME)*31,23:IFP<>STHENSOU
ND13,13:NEXTELSENEXTELSEPRINTSTR$(I)"mだ
よ":PLAY""
```

わびさび8〜10

一挙に3本！ 1行プログラムパック

競馬-mini
数あてゲーム
放物線アタック

FOR FM-7/NEW7/77

→リスト8〜10

ロングレースだって楽しめる

①競馬-mini

３本とも同じ作者の作品。

１本目は、競馬。〝ヨソウ〟と表示されたら、１〜５までのどれかを入力してリターン。……ととっ、各馬いっせいにスタート！　キミには予知能力があるか!?

このリストでは40字モードだけど、80字モードにすればロングレースが楽しめるぞ。リスト中のSPC (35) をSPC (75) に変更し、さらにR=− (A(Z)=37) をR=− (A(Z)=77) に変更してみて。



▲イスに見えるけど５頭の馬です。

パソコンの思考を「読む」

②数あてゲーム

パソコンの考える1〜100の数字を当てるゲーム。キミの「読み」を入力するたびにパソコンがそれより大きいか小さいかを教えてくれるので、カンの悪い人だっていつかは当たるね。当たりになったら、何回で当たったかを教えてくれるので、みんなで超能力ごっこできるわけ。

```
＊ カズ゛アテゲ゛ーム ＊
ヨソウハ(1-100)? 100
モットチイサイヨ!

ヨソウハ(1-100)? 1
モットオオキイヨ!

ヨソウハ(1-100)? 50
モットチイサイヨ!

ヨソウハ(1-100)?
```

▲少しずつ範囲をせばめていく。

ファンタジックなゆったりゲーム

③放物線アタック

RUNさせると放物線が、ポッポッポ

リスト⑧　競馬mini

```
1 RANDOMIZETIME:CLS:PRINT"* ｹｲﾊﾞmini *":INPUT"ﾖｿｳ";Y:LOCATE0,3:FORL=1TO5:COLORL:
PRINT"┌┬┘";SPC(35);L:NEXT:FORR=0TO1:Z=INT(RND*5)+1:A(Z)=A(Z)+1:COLORZ:LOCATE0,Z*
2+1:PRINTSPC(A(Z));"┌┬┘":R=-(A(Z)=37):NEXT:COLOR7:LOCATE0,14:PRINTMID$("ﾊｽﾞﾚｱﾀﾘ!
",-(Z=Y)*4+1,4)
```

リスト⑨　数あてゲーム

```
1 RANDOMIZETIME:CLS:PRINT"* ｶｽﾞｱﾃｹﾞｰﾑ *":A$(0)="ｱｯﾀﾘｰ!":A$(1)="ﾓｯﾄﾁｲｻｲﾖ!":A$(2)=
"ﾓｯﾄｵｵｷｲﾖ!":C=0:R=INT(RND*100)+1:FORB=0TO1:C=C+1:INPUT"ﾖｿｳﾊ(1-100)";D:E=-2*(R>D)
-(R<D):PRINTA$(E):PRINT:B=-(E=0):NEXT:PRINTC;"ｶｲﾃﾞｼﾀ｡   [HIT ANY KEY!]":F$=INPUT
$(1):GOTO1
```

リスト⑩　放物線アタック

```
10 RANDOMIZETIME:CLS:FORR=10TO30:CIRCLE(RND*640,RND*200),R,5,,,,F:NEXT:INPUT"POW
ER(0-190)";P:P=(-P-(P>190)*(P-190))*(P>0):FORX=0TO639:Y=P*(X*X-640*X+102400!)/10
2400!+200-P:C=POINT(X,Y):BEEP-C:PSET(X,Y,2):BEEP0:S=S-C:PRINTCHR$(11);"SCORE:";S
;SPC(10):NEXT
```

わびさび解説

わびさびの逆襲（リスト１）

■変数リスト

D$……わびさびっ

Sわびさびっ……わびさびっ

わびさびっ

■プログわびさびっラムの説明

10　わびさびっ

わびさびっ　　　　わびさびっ

SPACE SPACE SPACE（リスト２）

■変数リスト

A……右に伸びるグラフのX座標

Z……得点グラフのy座標

P……得点

G……スペースキーを離したか確認用

H……ハイスコア

■プログラムの説明

10　初期設定

20　ゲーム終了ライン表示

30〜 70　メインルーチン

30　スペースを押したか離したか

40　タイミングが合わないときグラフの伸びを一定に

50　グラフの伸びと得点グラフ表示

60　ゲーム終了確認

80〜120　ゲームオーバー

パンプのあっぱらぱー（リスト３）

フン！いくらプログラム作っても０グラムなんだもん〜。こんなもんで十分じゃ！つーのはウソ。ホントはいそがしかったのだ。ではまたあう日まで〜。(パンプ)

というわけで、変数リスト等はありません。山科さん、すいません(エイキチ)

OPEN YOUR EYES（リスト４）

■変数リスト

R……当たりまでの回数

N……ファンクション番号

B$……４文字の文字列

A$(1)〜A$(4)……文字発生のワーク変数（１文字）

C$……入力文字

D……正解かどうかのフラグ

■チェックポイント

CMDCLS1をとれば､N BASIC でも遊べるよ　（ヒロ）

CAPS（リスト５）

■変数リスト

A……乱数、機械語呼び出し用

TI……タイマー

L……０ならランプをつけ、１なら消す

■プログラムの説明

10　機械語の読み込み、時報

15　時報の間待つ

20　ランプをつけるか消すか決定

30　ランプ表示、key入力、判定

40　判定

50　ゲーム・オーバー処理

■マシン語の説明

E000〜E002　E010番地の内容をAレジスタへ転送

E003〜E005　ランプの表示サブ・ルーチンを呼び出す

E006　BASICに戻る

キーボード パニック（リスト６）

■変数リスト

I……片手か両手かの入力キー

A……プレイヤーaの得点

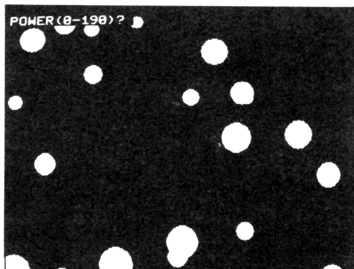
B……プレイヤーbの得点



〈競馬mini〉よっちゃんは馬のことを〝いす〟と言ってました。パンプとジュースを賭けてやろうって言ったけど、パンプが勝ったので、無効になってしまいました。

ッという感じで表示され、一瞬、気分がファンタジックになってきたころで、ゲーム開始。“POWER” ときいてくるので、0~190のどれかの数字を入れる。リターンしてじっと見てると点々と放物線が現れるのだ。この放物線がどれだけ長いあいだ円を突き破っていくかをじっと見守るのがキミの役目。

ゆっくりゆっくり動いて、目標まで。不思議と落ち着いた気分になるゲームです。

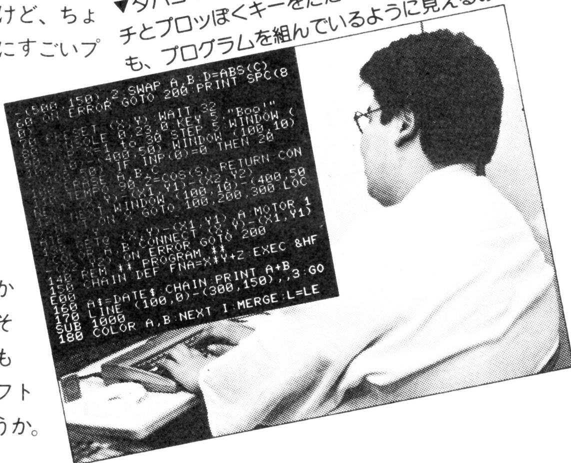


▲なんだかファンタジックな画面。

ま、よーするに、なにかキーを押すとどんどん、しかもランダムにプログラムが画面に表示される仕組みってわけ。ほとんどJR-200にはないコマンドやステートメントばかりだけど、ちょっと見ただけだと、ほんとにすごいプログラムをさっそうと打ちこんでいるように見えるのだ。

彼女がきたときなんかにこれをやると、思わぬ効果を発揮するかも。

わびさびプログラムのなかでは、いちばん長いけど、そのかわり、実用的な使い方も可能な、珍しいわびさびソフトといえるのではないでしょうか。ちゃんちゃん。



▼タバコをプカプカやりながら、エイキチがパチパチとブロッぽくキーをたたく。う~ん、どこから見ても、プログラムを組んでいるように見えるのだ。

わびさびラスト

今回のバカウケ賞。

超必殺プログラム
FOR JR-200

→リスト11

な~んだ、なんてだれかに言われそうだけど、これにはまいりました。

なにしろ、写真を見てくれればわかるように、エイキチが気持ちよさそうにプログラムを打ちこんでいるでしょう。これは、目をつぶっていても、すごく難しそうなプログラムがスラスラ打てる超絶技巧ソフトなのだ。

リスト⑪ 超必殺プログラム

```
1 REM JR-200 SUPER PROGRAM              BY T.MIMURA
2 COLOR 7,0:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0:TEMPO 109:DIM A$(104),A$*120
3 PRINT "Ready":FOR I=0 TO 103:READ A$(I):NEXT:N=0:RANDOMIZE
4 N=N+10:N$=STR$(N):A$=RIGHT$(N$,LEN(N$)-1)+" "+A$(INT(RND(1)*104))
5 IF RND(1)>.7 OR LEN(A$)>80 THEN 7
6 A$=A$+":"+A$(INT(RND(1)*104)):GOTO 5
7 A$=A$+CHR$(13):FOR I=1 TO LEN(A$)
8 PRINT MID$(A$,I,1);:SOUND 2000,2:D=C
9 PICK C:IF C=0 OR C=D THEN 9
10 NEXT:GOTO 4
50 DATA "EXEC &HFE00","CLEAR &H6F00","SDKINI 0","FILES 1","HCOPY","LOAD","LOADM"
51 DATA "MERGE","NEW","RUN 100",'SAVEM "PROGRAM",&H6000,&H61FF',"BEEP","CHAIN"
52 DATA "CLOSE 1","DEN INT A-Z","DEF FNA=X*Y+Z","DEF USR0=&H8800","END"
53 DATA "ERASE A,B,C","ERROR 5","FOR I=0 TO 10","FOR X=1 to 30 STEP 5","GET 1"
54 DATA "GOSUB 1000","GOTO 120","IF A+B>C THEN A=A+C","INPUT PEEK(A)=0 THEN END"
55 DATA "INPUT a",'KEY 5,"Boo!"',"KEY LIST","LPRINT A","MOTOR 1","NEXT","NEXT I"
56 DATA "ON ERROR GOTO 200","ON X GOTO 100,200,300","ON Z GOSUB 1000,2000,3000"
57 DATA 'OPEN "I",0,"FILE"',"OUT 47,A","WAIT 32","POKE A,B","POKE &HB000,13"
58 DATA "PRINT A+B",'PRINT "TENSAI"','PRINT USING "SCORE #### HISCORE ####",S,H'
59  DATA "READ A","READ A$","REM ** PROGRAM **","RESTORE 1000","RETURN"
60 DATA "SWAP A,B","CIRCLE (X,Y),100,7,,,PSET","CLS","COLOR 7,0","COLOR A,B"
61 DATA "COLOR=(3,5)","COLOR=(5,A)","CONNECT (X,Y)-(X1,Y1)-(X2,Y2)"
62 DATA "CONSOLE 0,23,0","GET@ (X,Y)-(X1,Y1),A","LINE (X,Y)-(X1,Y1),PSET,5,B"
63 DATA "LINE (100,0)-(300,150),,3","LOCATE x,Y","PAINT (X,Y),5,1,2"
64 DATA "PLAY A$,B$,C$","POINT (X,Y)","PUT@ (X,Y)-(X1,Y1),A","PRESET (X,Y)"
65 DATA "SCREEN 1,2,3","SOUND 200,200","TEMPO 90","VIEW (100,50)-(500,150),2"
66 DATA "WIDTH 80,25","WINDOW (100,10)-(400,50)","D=ABS(C)","L=ASC(S$)"
67 DATA "A=ATN(S)","A$=CHR$(A)","Z=COS(S)","A$=DATE$","F=FRE(0)",D="DSKF(0)"
68 DATA "IF INP(0)=0 THEN 20","A$=INPUT$(12)","A=INRTR(,A$,B$)","A=INT(A)"
69 DATA "R=INT(RND(1)*12)+1","L=LEN(A$)","A$=MID$(A$,3,3)","P=PEEK(A)"
70 DATA "C=POINT(X,Y)","A$=RIGHT$(A$,5)","G=SCREEN(X,Y)","X=SIN(S)"
71 DATA "PRINT SPC(80)","S$=SPACE$(A)","A=STICK(1)",'L$=STRING$(12,"0")'
72 DATA "H$=STR$(H)","PRINT TAB(20)","RANDOMIZE(TIME)","T$=TIME$"
73 DATA "U=USR0",'V$=VAL("&H"+P$)'
```

A$……入力キー

■プログラムの説明

10	片手用か両手用かを決定
20	初期設定
30~ 80	片手用の得点を判定
90~140	両手用の得点を判定
150	それぞれの得点を表示
160~180	勝敗判定

かっそー6(リスト7)

■変数リスト

W……スキーヤーの位置
S……スペース・キーの状態
I……スキーヤーの進んだ距離
P……Sの値の変化を知るもと

■プログラムの説明時

W=6480まで初期設定
VPOKEでスキーの跡
次のIF文はあたったかどうか
W=W+S*2+1はスキーヤーの動き
VPOKEでスキーヤーを表示
LOCATE文は旗の位置
IF文はおりかえしたかどうか
PRINTからゲームオーバー処理

■チェック・ポイント

1行にはいるぎりぎりの文字数なので、初期設定がちがうと走りません。必ず最初にscreen 1 : key off としておくこと (よっちゃん)

競馬-mini(リスト8)

■変数リスト

A(α)……各馬の位置
R……ゴールに着いたかのフラグ
Y……予想した馬の番号
Z……馬を動かす数

■チェックポイント

実行するまえにWIDTH 40、25を実行してください。 (ヒロ)

数あてゲーム(リスト9)

■変数リスト

A$(α)……メッセージ用
B……当たりはずれのフラグ
C……回数
D……予想した数
E……予想した数とコンピュータが考えた数を比較した結果
R……コンピュータが考えた数

放物線(リスト10)

■変数リスト

C……放物線と円が重なったかのフラグ
P……パワー
S……スコア
X,Y……放物線の座標

■チェックポイント

この3本のプログラムはIF文を使わずに論理演算を使って判定しています。興味のある方は解析して参考にしてね。 (ヒロ)

超必殺プログラム(リスト11)

■変数リスト

N……行番号
C……キー入力
A$( )……コマンド等データ
D……直前に押されたキー

■プログラムの説明

1	REM文
2~ 3	初期設定
4~ 7	プログラムの1行を適当に設定する。
8	1文字表示
9~10	キー入力処理
50~73	データ



〈数あてゲーム〉単純だけど、疲れないゲームだね。1回で数をあてた人は、今すぐ易者となって下さい。3回以内なら才能ありますから新宿の田(有名な易者)の弟子入りでもして下さい。5回前後は普通の生活を、それ以外の人は知りません。

わびさびプログラマーズ

第1期黄金時代を築かされてしまった9人

でぶ大先生
『わびさびの逆襲』

うーむ、どうしてこういうことになってしまったのだろう。もともと、このプログラムはTyping in a clsという、どことなく芸術的なひびきのあるタイトルだったのだが。思わずわびさびにのせられてしまった。



重松津留三
『SPACE SPACE SPACE』



ワォー!! ついに1画面プログラムが掲載されました。P6の行数が少ないがためにこのたびはうれしさいっぱいです。ハーフプログラム部門も新設され、いそがしい私もまた挑戦できそうです。

パンプ
『パンプのあっぱらぱー』

あーいそがしい、いそがしい。いそがしい、いそがしい。でもってスペースキーを押したら、にゃんと、くっきり、まるが出て、バッド。そのかわり、NO・4にはかねてからの大作を発表します。



わ　び

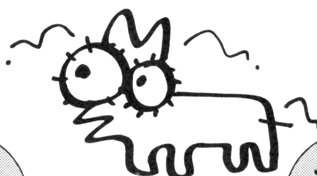
風の谷のプログラマー
『OPEN YOUR EYES』



こんにちは、18歳の新人、風の谷のプログラマーです。しばらく気を失っていましたが、ナウシカのおかげでお兄さんは元気になりました。お兄さんはパソコン音痴で2年もやってるのにいまだにポンです。

Ririri
『CAPS』

ぼくは、はじめて自分のプログラムがのったのでとてもうれしいです。友だちにMZ-2000やMSXを持っている子がいるので、やっと自慢できます。またひまがあれば、短いアイデアもののゲームを作りたいと思います。



マリオブラザーズ
『キーボードパニック』

このプログラムは、友だちと遊びながら作ったものです。ポシェットにのるなんて、思いもよりませんでした。マイコンのほかに好きなものといったらサッカーです。ファミコンのサッカーは、ほんと、おもしろい！　最高だね。



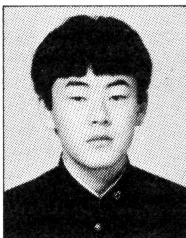
さ　び

片山 均
『かっそー6』



生物部でウジを集める元生徒会長。パソコン歴1年2ヵ月。自分の作ったもののなかでは最高のできです。なおこのゲームのタイトルは「6かいもかきなおしたという　でんせつてき、きろくをもつ　H. KATAYAMA　1ぎょうプログラム　だいして『ほんものかっそー6』」の略です。

小沢 啓
『競馬mini』『数あてゲーム』『放物線アタック』



'85・NO・1のでぶ大先生の1行プログラムに刺激されて、中学のときに作った数あてゲームと、そのほかに2本の1行プログラムを作って投稿しました。今度はダイレクトモードに挑戦したいな。

三村俊彦
『超必殺プログラム』



4月から中3になったんだけど生徒会の副会長をやっているので、そっちのほうでいそがしく、原稿書くのおくれちゃったんです。すみません。で、ぼくの特徴は、背が高くて、まゆ毛がつながっていて、ほっぺたがよく伸びて、おもちゃにされること。

キミもわびさびしてみない？

というわけで、わびさび11本のご紹介を終わらせていただきます。

ところで、キミもこんな冗談ぽいプログラムを作ってみないかな？　いままで、作ってみたけど採用されるはずないから……なんて思いこんで、かくしていた人もちょちょっと見せてほしいな。そりゃ、採用・不採用はモノによるけど、もっともっとおもしろいプログラムが見てみたいんだよ～！

送り先は、98ページの募集と同じ。一応『わびさびプログラム』と表に書いておいてね。あっ、ひとつ条件がある。それは、短いこと！　少なくともハーフプログラム程度まで。短ければ短いほどうれしいのだ。

んじゃ、採用枠をあけてまってるからね！



〈放物線アタック〉うわさの1行プログラムだね。うーん、アイデアはいいけど、放物線が描かれている間は、ちょっとまちどおしいなあ。でも1行だもん。許しちゃう。

おしゃべりページ

ログラム
オシェット





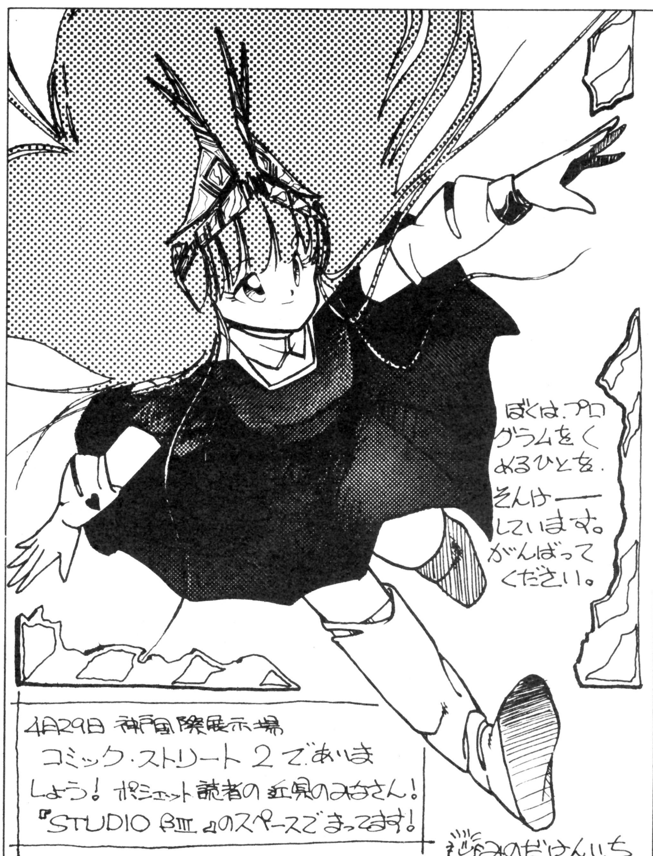
へい！おまちい〜っ!!

いやあ♡　みんな元気してたかい？　あたし？　あたしは、山に登って両足がパンパンになっちゃったよぉ〜ん。あんまりいたいもんだから、整骨院に行ったの。そしたら、おもいっきりふくらはぎを押すの。あれはマッサージなんてもんじゃないネ！　はっきり言って涙が出たもん。今年はほんとについていないョ！　助けてくれえ〜っ!!

東京都・摩可なっつ　☆すっかり常連になっちゃったネ！　あたしもこれくらいかわいいと、もてるんだけどなぁ〜。☆

かぁわゆ〜い！

大阪府・みのだけんいち　☆髪のトーンを切るのに時間がかかったそうで……確かにすごい！　ボツにしたらうらまれそうな作品ですねェ。おみごと！　どうもありがとね。☆



まーだまだ
あなたは若い！

♡グラム大臣認定書ありがとうございんす。よそ様では、なんの価値も、味もない所が子供達に受けました。私めも、おじさん大臣にまつりあげられ嬉しいのも通り過ぎ、毎日カガミを見て「どこがおじさんの顔だ！　まだ若さは充分だ!!」と思っているんです。今度ゆみ様から手紙をもらう時は、ラブレター以外受けませ〜ん。(兵庫県・重松津留三オジサマ)

☆ラブレター以外ってことは、採用通知も受けとってくれないのかな？　スバラシイプログラムを作り続ければ、老化は防げます。ガンバッテ下さいネ！　☆

ポシェット告知板　〈なんでもベストテン〉第１回おいらの好きな給食ベストテンのアンケートを募集します。資格は給食を食べたことのある人。年齢不問。自分の好きな給食のメニューを３つ書いて送ってネ。あまったスペースには、給食についての意見や➡



０・２ミリのプラバンで、ゆみさんとテクポリオリジナルキャラクターを作ってみました。(埼玉県・武川雅明クン）☆作り方も教えてくれてアリガト。ひまができたら作ってみようっと。ちなみに、ゆみの似顔絵のほうは次のページにのってま～す！　☆

お・知・ら・せだよ～ん！

ポシェット裏面場のなかの〈ゆみちゃんトマト〉で〝逆さ言葉〟と〝うにうに会話シリーズ〟を大募集しています。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話（ただし、50字以内！)、おもしろいことならなんでも受けつけちゃうもんね。バシバシ送ってちょーらい。これには、カラグラムといって、1から5までのグラムがついて、合計10グラムに達したら、ゆみが選んだプレゼント（全部違うものです）をあげちゃいます。期間はこのコーナーが終るまで。あて先は「ゆみちゃんトマト」係まで。まってまーす。

それから、〈今月のおてまみ〉やイラスト、マンガ、告知板は、「ゆみちゃん」あてにどーんと送ってネ！　あて先の住所は、プログラム募集とおんなじだよーん。よろしく♡

★告知

SWEEPER CMD命令文の切手にバグあり！ す、すみませ～ん!!

SWEEPERのCMD命令文解説書をお送りしたみなさまへ。郵便屋さんから「料金不足」といわれなかったでしょうか？　実は、一部重量オーバーでテクポリにもどってきてしまったものがあったのです。「料金不足」で罰金を取られてしまった方、どうもすみません。もちろん、その罰金はこちらで負担しますが、住所をひかえていなかったためにお送りすることができません。罰金を払わされてしまった人は、ぜひ、ハガキで住所と氏名、罰金の額を書いてお知らせください。折りかえし、ハガキ代40円＋罰金分をお送りします。ほんっと～～～にごめんなさい!!

プレイバックチェックポイント

スコアと乱数面をつけました。

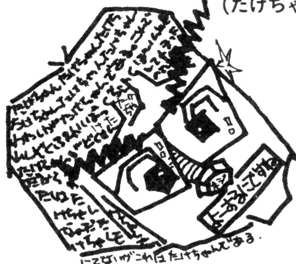
'85 NO.２の「ノーキーkun」で、スコアと乱数面をつけました。

```
P0
22 IF I=21 THEN 21
28 T=300：PRINT "ROUND";I;CSR 11;"␣␣";CSR 10;"[◆]";
30 PRINT CSR 0;$;CSR H;"♣";:T=T－1
60 IF KEY="G";GOSUB ＃3:GOTO 28
P1
210 $="␣":FOR O=0 TO7:$=$+A$(INT (RAN＃＊4)):NEXT O:$=$+"␣"
211 RETURN
P2
5 S=S+T:FOR Z=0 TO 150:NEXT Z
35 IF I=21 THEN ＃4
40 PRINT:PRINT "NEXT ROOM !! ";:PRINT:RETURN
P3
20 PRINT "Game over␣␣␣";:PRINT:PRINT "Score";S
P4
15 PRINT:PRINT "Score";S;CSR 11;"␣␣";:PRINT
```

（滋賀県・田中宏樹クン・15歳）

★スコアをつけるのはいいと思う。ただし、乱数面は不可能な場合もあるので、あくまでも乱数との勝負となるが、コンピュータに乱数面可能判定をさせるのは、メモリー不足もあるし、無理かな。

（たけちゃん）



自分の機種でも走る！

'85 NO.２の「T-GAME」を、PC-1245で走らせてみました。

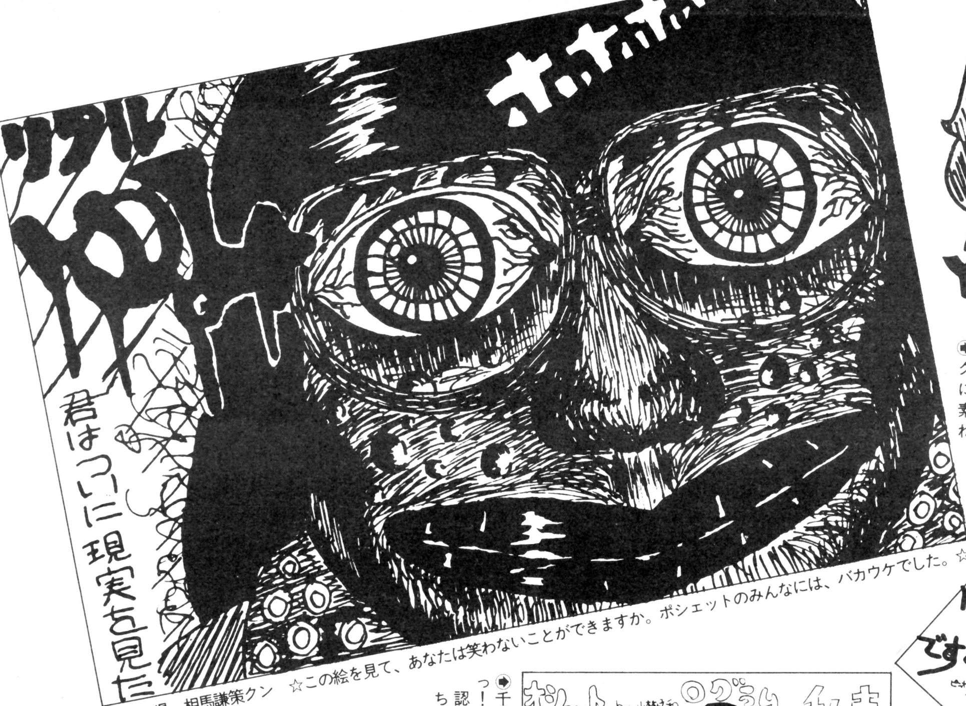
```
10 Z$ (21) ＊21 ⇨Z$ (15) ＊15
15 POKE &C04D,77,77,77,77,77,77,17,77,77,77,77,77,77,77
20 Z$ (0) ="␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣"
30 TO 21 ⇨TO 15
40 21－I ⇨15－I
60 WAIT 100: PRINT "␣TSUNAHIKI␣1245␣": WAIT 0: PRINT ""
70 I=8
120 &F84A ⇨&F868
130 &F837 ⇨&F828
150 I=22 ⇨I=16
180 &F832 ⇨&F81E
190 POKE &F82D,&06,&02,&42,&22,&1E,&04,&03,&42,&3E,&02
210 &F82D ⇨&F819
230 &F828 ⇨&F819
240 &F837 ⇨&F828
250 POKE &F82D,&00,&40,&20,&1E,&00,&42,&3F,&02,&42,&3E,&0A,&4A,&3E,&09,&08
```

以上のように変更して下さい。

（大阪府・武市賢治クン）

★PC-1250・51からPC-1245への移植は、メモリーの問題を解決すれば不可能ではない。自分の持っている機種に移植をすることは、互いの機種の知識を深めるのに、とても有意義だね。（たけちゃん）

➡エピソードを書いてネ。氏名、年齢、住所、電話番号を忘れずにネ。あて先はプログラムの募集と同じ。アンケートを出してくれた人の中から抽選で5名になにかあげます。なんにしようかな。☆



⬆栃木県・相馬謙策クン　☆この絵を見て、あなたは笑わないことができますか。ポシェットのみんなには、バカウケでした。☆



⬅埼玉県・武川雅明クン　☆ノーマルだけどプラ板ってところがとってもうれしい!!☆



➡大分県・重松純二クン　☆セーラー服にあこがれていたんだ。素直な女の子に見えるね。グフフ……☆



➡愛知県・のる　わけない　☆アラレちゃんぽいね。なんか、いちばんゆみに似てるみたい。☆（あいや、やっぱ左上です）



➡千葉県・小林弘和クン　☆きえ〜っ！確かに立派なゆみちゃんです。認めますっ！（ホントは実物にいちばん近かったりして）☆



⬆東京都・摩可なっつ　☆おっとっとっと、ここまでよ。これ以上はだめ〜っ!!　おとうさんとおかあさんとお医者サン以外の方は見るの禁止！☆

ゆみちゃんがいっぱい！
似顔絵コンテスト



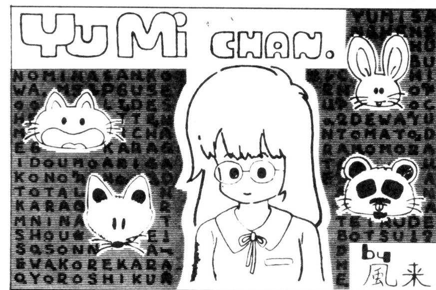
➡兵庫県・森山繁樹クン　☆わぁ〜！知的バージョンのゆみちゃんだ。ん〜、やっぱ、これがいちばん実物に近いかな。☆（ん〜、左上だよね）



➡福岡県・相沢広亜クン　☆あ〜あ、でぶ先生がホントにこんなにステキな感じだったらな。でもなんとなく似てる。☆



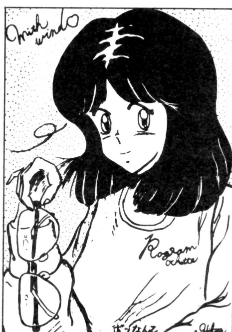
➡愛知県・小岐須和昭クン　☆このゆみちゃん、ハゲがあるけどかわいい。スキッ。☆



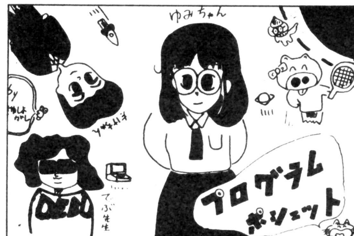
⬇新潟県・風来　☆ゆみちゃんトマトにいつも投稿ありがとう。ウサギはだれのことかな？☆



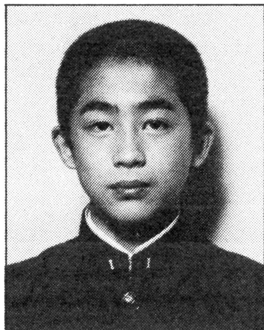
➡栃木県・みんな元気なばんちゃんず　☆な〜んか、よそへ出そうとして失敗したやつを出してんじゃないかなあっ。☆



⬇広島県・木原設裕クン　☆眼鏡をはずした顔——きゃ〜！　はずかしい!!　でも、そっくり（??）。☆



➡茨城県・きゆしよがし　☆ブ〜ッ、たけちゃんがおかしい!!　全然似てないけど、ムードは近い☆



投稿プログラマーの『田中角栄』宮崎の宮後泰孝くん、グラム総理大臣に決定！

就任の弁

「総理大臣にしてくださってどうもありがとうございます」いえいえどーいたしまして。「とにかく、やたらうれしくて思わずおどってしまいました。ところで、正直いって自分が誇れるのはソフトの量だけだと思っています。質を比較されるととてもじゃないけど、負けです。とくに、PC-8801の柳田さんのマシン語のきれいなゲームなどは感心しました。脱帽」す、鋭い！　総理大臣を決めるときも、質の柳田対量の宮後で最後までもめたのだ。しかし、通算200グラムの大台に乗ったのは宮後くんただひとり！　この大量のグラムのまえに、ポシェットグラム総理大臣審議会は屈服した。世のなか、金のあるやつがえらい。ポシェットでは、グラムの多いほうがえらいのだ。「実はぼく、どんなにガンバッても長いプログラムが組めません。どんなにデモにこったり、隠れキャラやB.G.M.をつけ、ステージを多くしても200行くらいにしかなりません。しかもオールBASIC。……でも打ちこみやすいのがとりえでしょうね」そうなのだよ。打ちこみやすくて、わかりやすくて、短くて、おもしろい。そんなプログラムをポシェットは求めているのだ。「最近、勉強や部活がいそがしく、休みの日くらいしかパソコンで遊べません。でも、なんとかヒマを作ってプログラムを作っていきたいと思います。ヨロシク!!　えー、いささかかんたんではございますが、これをもってあいさつにかえさせていただきます。失礼しましたー」ちゃんちゃん。というわけで、グラム総理大臣は通算200グラムの厚生大臣・宮後泰孝くんに決定。近々購入予定のX１用ソフト10万円分を贈ります。ぎえ～、うらやましい。希望ソフトをそろえるのにちょっと時間がかかるので、しばらくそのままで待っててね!!

第2回グラムシステム

エイキチのかかってきなさい！



第１回のグラムシステムは好評のうちに、ついに総理大臣を世に送り出して終了しました。No.3～No.5では新たに、大胆にも柔道方式を取り入れたグラムシステムをはじめます。賞金は従来どおり１グラムあたり300円。昇進の方式がちょっと変わります。

・採用されるとまず……白帯グラム。これは単に誌上で名前を呼ばれるだけで、特になにごともありません(もちろん賞金はあげます)。

・70グラム以上になると……黒帯グラム。黒帯認定証と記念品をさしあげます。

・100グラムを超えたら……柔道界ではおそれおおい赤帯グラム。No.5までに赤帯グラムまでたどりついたプログラマは、ポシェット整理棚の赤帯ゾーンに入っていただき、「黄金の帯争奪戦」への参加資格を与えられます。「黄金の帯争奪戦」とは？　謎が謎を呼び、スペースの関係で説明は次号を待て！

では、エイキチによる今月のおけいこ開始。丸で囲んだ数字は、掲載ページ数です。

☆　☆　☆

●**プーさん**⑥てやぁ！　むん、なかなかキャラクタ使いに腰が入ってますね。40グラム。●**落合和彦**⑦小技がきいて、楽しい１画面。柔よく剛を制して、いきなり黒帯の70グラム!!●**横田啓**⑧実力はあるけど、もうひと息。30グラム。●**両颫岔迻陋**⑨けいこにはげまれよ。30グラム。●**内田寛**⑩１画面にもりこんだストーリーでけさがため。40グラム。●**徳丸裕一**⑪アイデアの身の軽さが頼もしい40グラム。●**井上優**⑫なんとか水準の30グラム。●**原田泰蔵**⑬ジーラの火災が最高、50グラム。●**SHIN'ICHI**⑭やさしい私としましては、スズメがなんだかかわいそう。30グラム。●**大野雄司**⑮不思議な魅力。50グラム。●**URB**⑯新機種なので点を甘くした。でも、30グラム。●**野島努**⑰ピピピッ、50グラム。単純なキャラクタにこめられたイメージがいい。●**寺**⑱ファミベーの技をうまく使った30グラム。●**14M131てか**㉖まだわきが甘い。ショートならもう一味ほしい。30グラム。●**TAKAO**㉙おおっ、見たこともない技が新鮮。将来が楽しみ。40グラム。●**天下御免のMr.ASAI**㉚キャラクタの笑顔がうまい!!　50グラム。●**サンパレス博多**㉜ばるちゃんがかわいい、ともえ投げの60グラム。●**志賀徹郎**㉝校庭10周！　30グラム。●**森晃**㉞アイデアにどことなく味がある。40グラム。●**小沼進**㊱いててっ。とびげりは反則！　でもよくまとめましたね。50グラム。●**佐藤昌樹**㊳ぐぇー、みごとな１本背負い！　音楽がイマイチだけどゲームは最高レベルに近いっ!!　感激の80グラム。●**一姫二鷹三四郎**㊶キャラクタのかわいさで小内がり。50グラム。●**鈴木英明**㊷ほほに傷のあるようなキャラクタが愉快。50グラム。●**ペキン原人**㊹全体としてはいいけど、技がまだ荒っぽい。教育的指導の30グラム。●**SANDWITCHMAN**㊻技あり！　楽しいパズルで60グラム。●**CHAM**㊽はっきりいってこれを見たとき、私はケサ固めをくらったように感激しました。でも、バグがあったので注意の減点（ヒロが直しました)。60グラム。●**ISSEI**㊿猫耳少女がかわいくて……。が、ゲームは抜ありの段階。40グラム。●**. . G**52拡張性のないところが唯一の欠点。作者自身はおもしろいけど作品は30グラム。●**どどん**55足払いをかけただけで倒れるなんて30グラム。●**福田真人**58つばめがえし！　40グラム。●**宮後泰孝**60ボーナスゲームはPASOPIAの『CROSSING ATTACK』、メインのゲームはPC-8001の『PARASHOOTER』という感じ。でも、ミサ

〈ウニウニ会話シリーズ〉おっととおとうとおとうとと（ゆみ）☆いやこれは誰かが言っていたのを書いてみただけです。夫とおとうと（父親のこと）と弟と。こんなものを載せちゃったので、おむつてんてん、いやおつむてんてんします。☆

ポシェットは読者のプログラムでできています。キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中!

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●1画面プログラム――その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えばPC-8801なら80字×25行まで）。

●ハーフプログラム――1画面以上から50行以内のプログラム。

●ショートプログラム部門――原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は3Kバイト以内。

●本格プログラム部門――長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●わびさびプログラム――原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。くわしくは、P88〜94の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■ぜったいオリジナルを――盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■二重投稿厳禁――同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください（投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します）。

■同じプログラムを手もとに――投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■テープで投稿――必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ（またはLOAD?）すること　❷念のため2回以上同じものをセーブしておくこと　❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと　❹なるべくコンピュータ用のテープ（録音時間の短いもの）を使用すること

■手紙を同封――テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。❶住所・名前・職業（学校・学年）・年齢・電話番号　❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に）　❸ロード方式を明記（なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも）　❹プログラム（ゲーム）の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください（書き方がうまいと採用の可能性大）。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説（マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども）　❻参考文献、参考作品（雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります）

■封筒には――表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先は

〒101 東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル　テクノポリス編集室内
ポシェット
- 1画面プログラム
- ハーフプログラム
- ショートプログラム
- 本格プログラム
- わびさびプログラム

係まで

イルが流れるのはよかった。40グラム。**●遠藤新**㊷画面は地味でもゲームとしては生きてますね。40グラム。**●兼岩憲**㊸きれいで楽しい。50グラム。**●らんまる**㊻よくできているけど、振りかえることのできないアキレスは、礼を欠いている。教育的指導で30グラム。**●堀川浩司**㊾自作のロールプレイング『ADDMID』をファミコンに移植するなんて！　70グラム。おまけにごほうびとして、テクノポリスでアルバイトさせてあげます。**●YOU**(72)ホントは本誌で採用予定だったのにページがなくなって……。おもしろい！　70グラム。**●今村高志**(76)JR-200でがんばってます。40グラム。**●峠恒司**(78)峠先生、いいかげんにワンパターンは脱してください。注意の30グラム。**●林貴弘**(80)どうして柔道にしないんですか。40グラム。**●土谷之雄**(82)柔の道を行くものはギャンブルなどしません！　30グラム。**●秋元和弘**(84)PC-1245のことを考えてあげる気持ちは認めたい。30グラム。**●まさいちろー**(86)すばらしい！ だが、あっ、おまえは！まさいちろーじゃないか。じゃあ、50グラム。

〔わびさびコーナー〕わびさびの道をきわめようとするものはグラムなどジャマなだけだとでぶ大先生がおっしゃいました。したがって、**でぶ大先生**は0グラム。**パンプ**も恒例の0グラム。最高点と思われるCAPSのRiririくんだけは60グラムで、**あとの方はすべて**1人30グラム。わびさびっ。

☆　☆　☆

さて、黒帯となった落合和彦、佐藤昌樹、堀川浩司(この3人とも、前回のグラム大臣)、YOUの4名の諸君。赤帯目指して日々精進にはげむように。

ピッ ピッ ポシェットNo.2より バグ通信

今回は多少書くことが少ないので私はうれしい。でも、致命的なバグが約3個ありました。0を誓ったのに、ごめんね。

●P10『PANIC』――リストのうち2ヵ所でキャラクタが脱落していました。行番号1の〝〟は〝X〟に、行番号5の〝〟は〝大〟にしてください。この2つはゲームの主要なキャラクタでした。ごめんなさい!!

●P13『THE よっぱらい屋』――ゲームの説明が不十分でした。面クリアは「右端まで行けば」ではなく、「右端の的にあたれば」でした。すみませんですのじゃ。

●P15『CRACK BALLOON』――リストが不鮮明な部分があります。行番号80のLOCATEX,のあとはY(X)です。

●P27『フーフーオリンピック』――行番号260のWと5のあいだのアキに/を入れてください。ひえ〜、消えてたなんて!!

●P44『SPACE FIGHTER』――行番号290のなかほど（cdと10のあいだ）に黒い点とコンマがありますが、上の黒い点は無意味なよごれです。打ちこまないでください。

●P80、P82――『COSMO PLAZMA』と『PROJECT15』は、このままだとファミリーベーシックV3では走りません。黒いパッケージのファミリーベーシックを使用してください。なお、V3で走らせるには、
『COSMO PLAZMA』……行番号20のCLEAR &H77FFを取りのぞく。
『PROJECT15』……行番号10、20、290、370に出てくるメモリのアドレス&H77FD……などを、&H6FFD……のように上の2桁を6Fに変えればよい。

●P100アンケート――「ハガキに下の応募シールをはり」⇒「ハガキに上の応募シールをはり」

ポシェット告知板　〈ゆみちゃんイラストコンテストについて〉たくさんのイラスト、どうもありがとう。第1回コンテストはどうでしたか？第2回も予定してますのでピシバシ送ってネ。首を長一くして待ってますので、ヨロシク！（ゆみ）

編集ひこうき



アンケート1000枚突破記念！ たけちゃんふつーの大学生にもどる記念！ あっちゃん30歳記念!? パチパチパチ……

♠今回から、このページをまとめることになったゆみです。どうぞよろしく。（ゆみ）

♠今回からこのページをゆみちゃんがまとめることになったのでぼくはとってもラクです。それで、あっちゃん改めあつゆきにしようかなと思ったけど、よっちゃんがいるのでやっぱりもう少しあっちゃんのままでいたいと思います。でもだんだん気持ちわるくなってくるなー。もうすぐ30歳だってーのに。（あっちゃん）

♠頭の中が沸騰して、熱爆走して、つまりドッカンの状態でして、何がなんだかわからない状態でして、だからその〰〰このへんでかんべんしてください。祝！　巨人優勝、日本一、世界一、銀河一、……。（エイキチ）

♠ずごごごごとおじゃましましたカット描きでごぜーます。ポシェット読者のみなさまよろしくおねげーしやすだ。へこへこ。
（知る人しか知らない埼玉のSmile-Yamamoto）

♠はじめまして、私はまさいちろー君です。今回はなにもしておりませんので、次からがんばるぞーっ！　と書けとゆみちゃんがおっしゃったのであった。—おわり—（まさいちろー）

♠つ、ついにこの日が来てしまった！　前回のポシェットNo.2でクーが引退して、間もないのに、私もポシェットを引退することになりました。ポシェット創刊から今まで、応援してくれてありがとう。（普通の大学生に戻るたけちゃん）

♠みなさん初めまして、今回からFM-7とPC-8001mkIIを担当することになった新人のヒロという者です。今一番したいことは寝ることです。お、お願いします。眠らせてくださ〜い。（ヒロ）

♠ロリコンの横行する編集部内で、山科のあっちゃんが普通のHな写真をみつめているのに気がついた私は、コンピューターと性表現という問題を考えるに至った。例えば、「俺のjoy-stickを試してみないか？」「pokeしないで。とまらなくなっちゃう。」などである。やはり、西欧文明の先端に位置するものだけに、若干翻訳調になるのは避けられないところであろうか。（よっちゃん）

♠今回からポシェットの仲間入りしたもえです。慣れるまでみなさんに迷惑かけちゃうと思うけど、しっかりがんばりますのでおおめに見てやってください。よろしく。（もえ）

♠なぜかファミベー担当のK-chanです。ファミベーを研究して数ヵ月。もはや、ファミベーのことならどんな質問にも答えられるだけの知識と経験を積み重ねてまいりました。ファミベーユーザーのみなさま、ポシェットのファミベープログラムに関するご質問は、すべて私をご指名のうえ、お電話ください。でも、ボクいそがしいので、かならず、まず自分で考えてからにしてね！（K-chan）

♠ぼくは今度から本誌テクノポリスのゲーミングワールド担当になりました。また、本誌でお会いしましょう。（タカ）

♠もっとポシェットに登場したかったヨー。ボクのゴールデンウィークを返せ!!（パンプ）

♠今回から始まったリクエスト移植はいかがでした？　これからもあっちゃんの「ヨイショッ」の量により、行う予定です。
（でぶ大先生の付き人のT）

♠ニャンコの手も借りたい。などと思って、ついにパンプネコにジョイスティックを持たせる事に成功したのである。キミはパンプネコの立体カラーバージョンをこの号で知る事が出来た倖せ者である。よかったネ。（2000円のユンケルで頭が、アワアワの ハットリくん）

今度のアンケートは公平だぜぃ！

デーレコにしてもソフトにしても、不公平になっちゃうといわれてしまったので、これでどうじゃってなわけで、ミックスまぜこぜプレゼント。ハガキに上の応募シールをはり、以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内『ポシェットNo.3アンケート係』まで送ってください。住所は、99ページにあります。締切りは7月5日必着。

■賞品——〔1等〕"パソコンソフト"または"パソコンポケコン周辺機器"どちらも定価で1万円以内……2名、〔2等〕MYパコカセットテープ……20名

①あなたの持っている機種は？（MSXの場合、RAMの容量と商品名も書いてください）
②1等の場合ほしいソフトの名前あるいは周辺機器名とメーカー名および定価（定価の合計が1万円以内ならいくつでもよい。また、合計が1万円以上の場合は無効になります）
③ポシェットNo.3でおもしろかったゲームまたは記事
④その他、ご意見・ご希望・いちゃもんエトセトラ
⑤ゆみちゃんにないしょ話（ゆみちゃんに言いたいこと）
⑥あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴

ポシェットのバックナンバー情報をのせたいんだけど、残念ながらもうないそうです。ただし、書店からの注文用にごくわずかとってあるそうなので、No.2くらいなら念のため書店に注文してみれば手に入るかも。それはともかく、次号は8月5日発売です。

次号'85 No.4は 8月5日発売です。よろしく！

STAFF
●編集担当／ジャマ森
●編集／あっちゃん
●表紙C.G.＋デザイン／ハットリくん
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス
●写真／オサム
●イラスト／Smile-Yamamoto・パンプ
●技術／たけちゃん・エイキチ・でぶ大先生の付き人のT・パンプ・K-chan・よっちゃん・ヒロ・タカ・もえ・まさいちろー・ゆみちゃん
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱
©徳間書店　1985　本誌掲載の写真・イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

テクノポリスムック
プログラムポシェット'85 NO.3
●発行人 栃窪宏男
●編集人 佐瀬伸治

全国どこでも電話1本で！
通信下取販売・買取

社員・アルバイト募集中！

渋谷駅前
ハチ公口 徒歩 0分

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットで あなたの マイコンを
高価下取・買取

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK！
(月々3,000円から)
3〜60回まで



《特価中古マイコン在庫一例》　★各社新製品特価セール中！

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	309,000	シャープ	MZ-80B	58,000
〃	PC-9801F2(新同)	276,000	〃	MZ-2200	69,000
〃	PC-9801	134,000	〃	X1,X1C,X1D(本体,モニター)	126,000
〃	PC-8801MKII SR30(新同)	199,000	〃	MZ-700シリーズ	22,000より
〃	PC-8801MKII 10,20,30	104,000	〃	MZ-80K、Cシリーズ	34,000
〃	PC-8801	79,800	東芝	パソピア16(カラーモニター他付)	298,000
〃	PC-8001MKII SR(新同)	75,800	〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	PC-8001MKII	52,000	〃	パソピア7	34,000
〃	PC-8001	35,000	日立	MB-16003(16000シリーズ)	248,000
〃	PC-6601	74,000	〃	ベーシックマスターJr カラーアダプター付	16,800
〃	PC-6001MKII SR(新同)	64,800	富士通	FM-7	64,000
〃	PC-6001MKII	45,000	〃	FM-8	49,000
〃	PC-6001	19,800	ナショナル	JR-200	19,800
〃	PC-PR-201(136桁プリンタ)	198,000	APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	128,000	〃	APPLE II C	198,000
各社	中解像度モニター	24,000より	三菱	マルチ8	34,000
〃	高解像度モニター	38,000より	精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	59,800
〃	超高解像640×400モニター	65,000より	カシオ	FP-1100	39,800
〃	グリーンモニター	12,000より	ソード	M-5	14,800
〃	フロッピィディスク1,2ドライブ	49,800より	各社	MSX	16,800より
シャープ	MZ-2000	59,800	〃	プリンタ	14,800より

●中古マイコン在庫300台　※その他在庫は、豊富にございます。

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

格安 **高級パソコンデスク**

全機種対応　業務用として開発・設計　強度バツグン　移動自由(ストッパー付キャスター使用)

クレジットOK！
渋谷駅前店にて展示中！
全国配送

新品



クレジット支払例 月々¥3,300×10回

600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)



クレジット支払例 月々¥3,800×12回

1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)



クレジット支払例 月々¥3,300×12回

900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

パソコンデスクのお申込方法

今すぐご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい
到着後3日前後で商品がお手もとに届きます　なお、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい
クレジットでお求めの場合はお電話にて受付ております

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455 (ヨシココ)

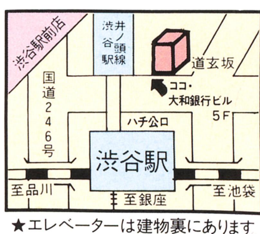
日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ☎03(463)4455

見積無料
あなたのマイコンを下取します!!
見積申込はおハガキで！

オモテ：〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル (株)日本マイコン流通センター P.ホシェット7月号係

ウラ：①下取機種 メーカー 品名 品番 定価 ②購入機種(新品・中古の別) メーカー 品名 品番 定価 ③住所 氏名 年令 職業 TEL番号 ④購入方法 現金・クレジットの別



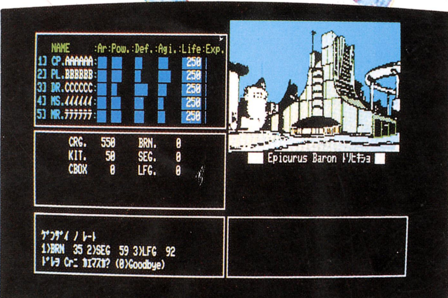
★エレベーターは建物裏にあります

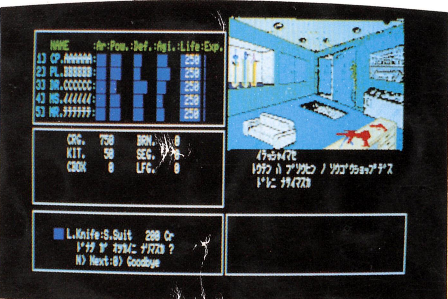
見積お申込みの方　新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。



テープ版登場!







高速ロールプレイングゲーム・ワイアード2
今までにない2Dと3Dの画面構成でゲーム進行。

WEIRD 2

宇宙海賊船ワイアードは、今ひとつの仕事を終え、宇宙をさまよっていた。あるとき、永遠の生命を与えるというエビルパワーがマリア星に眠っていることを知り、再びワイアードは、エビルパワーを求めて未知の宇宙へ旅立っていった。



■**FM-7・NEW7・77テープ版・¥5,000**

■FM-77・FM-7/NEW7
3.5インチ2D **¥8,000**
5インチ2D **¥8,000**

タイムトレック
アドベンチャーゲーム　MSX

大変だ!バースキングが我々の世界を核戦争にまきこもうとしているのだ。一刻も早くこの危機を救わねばならない。急げ、X-07号、時間はもうない。



MSX・32K・テープ版**¥3,800**

サファリ-X
高速スクロールゲーム　MSX

敵の基地まで長い道のり。岩あり、木あり、川あり。もちろん敵もだまっていない。こちらもジープに搭載の機関銃で応戦だ!



MSX・16K・テープ版**¥3,800**

● MSX マークはマイクロソフトの商標です。

Mr. HANAFUDA
ミスターハナフダ

ひょうきんタヌキが音楽にあわせて、持札を配ります。タヌキに気をゆるめてはダメ。そこは、勝負の世界。コンピュータのおしゃべりと、画面メッセージに従って進行する花札コイコイ。



PC-6001MkII/SR・PC-6601/SR・テープ版**¥4,200**
3.5インチディスク版**¥4,900**PC-6601SR

KG SOFT
製作・発売元 (株)ポリシー　〒541 大阪市東区南久宝寺町2-71船場双葉プラザ TEL.06(261)4334(代)

昭和6…年…月1…日発行
発行人 栃窪宏男
発行所 徳間書店
電話・東京03(433)6231(代)
編集室03(295)4610(代)
定価三三〇円